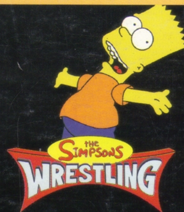
PlayStation • PC • Dreamcast • PlayStation 2 • Nintendo 64 • X Box • Game Boy

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE



(C12) Final Resistance

Point Blank 3

Time Crisis Project Titan

Fisherman's Bait 3

Winning Eleven 5

Kengo Master Of Bushido

Black & White

Serious Sam

Trick Style

MDK 2

SMUGGLER'S RUN

broj 13 • godina II
cena: 110 dinara
CG: 5 DEM • BiH: 5 KM • MK: 150 DEN

Zbog čega bi mogao propasti X Box • FRP: Warhammer (2) • Trikovi
Kako da zakačite Dreamcast na Internet • Vesti • Pomagajte drugovi
Kompletno rešenje: Dino Crisis 2 • Brate, u kom si fazonu? • Poster



reč u(ne)rednika



Još jedan mesec, još jedan Bonus. Sve naizgled ide utabanim stazama i sve je u redu. Ali to je samo privid. U prošlom broju smo napravili kardinalnu grešku - objavili smo fotografije naših milih saradnika. Reakcija je bila burna. Našu malu redakciju je zatrpala lavina pisama obožavateljki, a bogami i opasnih psihopata, koji su počeli da se poistovećuju sa nekima od nas. Pogodite ko je dobio najviše pisama ... (ja naravno).

U prošlom broju smo se još jednom osvrnuli na rat konzola koji trenutno besni. Kako se X Box pojavljuje kao konzola koja bi mogla da dominira tržištem, u ovom broju smo bacili pogled i na drugu stranu - pod kojim bi uslovima X Box mogao da ne uspe, ili sasvim propadne.

Druga konzola, koja polako, ali sigurno propada - Dreamcast, je trenutno u žiži vaših interesovanja. Ono što vas najviše zanima u vezi nje je kako da je priključite na Internet i igrate vaše omiljene igre on-line. Uz pomoć naših čitalaca, pripremili smo članak koji će vam to pojasniti i približiti.

Za razliku od prethodnog broja u ovom smo uspeli da opišemo nešto više igara za PlayStation. Ipak, one sve ređe pristižu, i to vrlo diskutabilnog kvaliteta. Do nas je stigla i jedna odlična igra za PC koju smo morali da opišemo i to, verovali ili ne, iz našeg komšiluka - Hrvatske.

Majstor Raša - čovek čije ste tekstove sa nestrpljenjem očekivali je ostao bez ideja. Zato vas ponovo pozivam da mu pomognete i šaljete predloge o čemu da piše, kako bi se vratio na stranice našeg časopisa. Naravno tu su i sve naše standardne rubrike: evo rešenja, FRP, brate u kom' si fazonu i druge. Toliko od mene za ovaj pu...

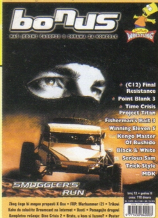
(TRAAAAAS jeziv udarac u vugla prim. Uroš)
"...uuče puška, iz potajeeeeee! Uuuurednika, naaašeg nema..."

Muhuhahahha, tako je to - kad nekom daš prst, može da se desi i da ti ga vrati (u oko). I daj, bajo, molim te, kakve su to laži?? Pa i zrnojedi znadu da sam JA taj kome najviše pišu, a posebno devojke, lepotice, cure i curice, 'ajde što mi pišu, nego mi i slike (i biografije sa sve dimenzijama) šalju... Sve mi se čini da dolazi novo doba - MOJE DOBA!!! Od sada JA vodim kolo, nova "reč" je u gradu - MOJA reč, a svi moraju da se pridržavaju moje parole: "I posle tebe - JA!".

Poslednji pozdrav mojem "prijatelju" i "uredniku".

D Wolf





bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Broj 13 • Godina II

Osnivač i izdavač:
Bonus World

Direktor i odgovorni urednik:
Miroslav Petrović

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednici:
Dejan Wolf, Branko Jeković

Grafička priprema:
Esad Arif

Odnosi s javnošću:
Sonja Šobota

Marketing:
Dejan Wolf, Zoran Šobota

Redakcija:
Uroš Tomić, Mirela, Gradimir Joksimović, Mihailo Tešić

Ilustracije:
Valentin Šalja

Sekretarica redakcije:
Gordana Cvetković

Lektura u ovom broju:
Mirela Jeković

Saradnici u ovom broju:
Igor Simić, Miroslav Đorđević, Miloš Marković, Galeb, Satori Jo, Velimir Simić, Marko Lambeta, Saša Milojković, Predrag Tomašević

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

Telefoni redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplata:

za detaljniji uslove pretplate pogledajte stranu 15

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE NA KIOSCIMA POJAVITI 25. MAJA 2001.

sadržaj









Sony Playstation



PlayStation 2



Nintendo 64



Game Boy Color



Game Boy Advance



Dreamcast



PC



X Box



Game Cube

Spisak oglašivača :

Outer Space III Millenium

Početkom dvadeset prvog veka, multimedijalni sadržaji su preplavili čovečanstvo. Zbog otežane obrade informacija i njihovog prosleđivanja ljudskoj rasi, ekipa Outer Space-a izgradila je izolovanu građevinu na mesecu po imenu Arena.

Arena je jedina struktura vidljiva golim okom sa Zemlje, a njena svrha je posmatranje multimedijalnih zbivanja širom galaksije i emitovanje izveštaja ka Zemlji.

Prva transmisija sa Meseca označila je početak trećeg milenijuma.

Pridružite nam se u istorijskim transmisijama sa arene u najboljoj emisiji u našoj galaksiji!

Preview Zone - Pogledajte najave igara koje su u pripremi i koje će uskoro biti u klubovima.

OS plus - Pripremamo reportaže sa značajnih događaja i druge zanimljivosti.

Review Crew - Svake nedelje opisujemo pet novih igara koje su stigle u grad.

Multimedia - opisujemo po jedan edukativni i jedan korisnički multimedijalni naslov.

Internet - Predstavljamo po dva web sajta sa kompjuterskim i nekompjuterskim temama.

DVD - Prikazujemo inserte iz novih filmova na DVD-u koji su stigli u domaće klubove.

Software - Izdvajamo aktuelne programe koji Vam mogu olakšati svakodnevni rad.

Hardware - Testiramo i opisujemo najnovije uređaje koji su stigli do nas.

Top9 - Ozbot 01, redak primer veštačke inteligencije priprema listu najboljih igara.

Trespress - Zanimljive teme iz domaćih i svetskih časopisa izdvajamo za Vas.



И ја гледам
Аутер Спејс.

Nagradna igra - Svake nedelje možete osvojiti vredne nagrade, samo pošaljite sugestiju, komentar ili samo lične podatke na naš E-mail, nagrade@outerspace.co.yu

Ne propustite najveći multimedijalni šou sa ove strane univerzuma!

Art kanal
subota 19.30
nedelja 14.00
ponedeljak 11.00

www.outerspace.co.yu

← Џејмс, Бог Земље

by Spacearts, januar 2001. http://www.spacearts.org E-mail:spacearts@yubc.net



Gradimir Joksimović

XBOX 5 scenarija o propasti

Microsoft je pokazao punu ozbiljnost u nameri da postane gigant na tržištu igračkih konzola. Međutim, ako se neki od navedenih scenarija bude ostvario taj cilj će biti teško ostvariti.

Uprkos govorkanjima i zajedljivim komentarima zlih jezika, u godinama koje dolaze Microsoft će sasvim izvesno postati značajan igrač na tržištu konzola. Kompanija je usredsređena na svoj cilj, obezbeđena je tehnička i softverska podrška, kao moćna athitektura koja garantuje dominaciju nad konkurentskim proizvodima.
Na žalost, u svetu velikog biznisa stvari ne idu uvek predviđenim tokom. Na primer, Sega nije mogla da pretpostavi koliko će jak biti PlayStation 2, niti je Atari shvatio da bez jake potpore softverskih kompanija ne može uspeti. Tako, nemoguće je pretpostaviti šta će se zaista dogoditi s Xboxom, ali nije loše skrenuti pažnju na stvari koje se mogu dogoditi.

1. Globalni ekonomski problemi



Hteli mi to da priznamo ili ne, industrija elektronskih igara je industrija čistog luksuza. Igre nikome nisu neophodne da bi preživeo, a ukoliko bi ekonomija zapala u krizu, takve stvari bi bile prve na listi za "amputaciju". Trenutno, u svetu se beleži lagana ekonomska kriza koja bi svoj zenit mogla da doživi upravo u vreme Božićnih praznika, kada bi se Xbox našao u prodaji. Pritom ne treba zaboraviti da je Sony isporučio već oko 10 miliona konzola koje strpljivo čekaju kupce koji bi se, u strahu da neće moći da priušte Xbox, mogli odlučiti za PS2.

2. Moguće veliko Nintendovo iznenađenje sa Game Cubeom

Nintendo, i pored čvrstih uveravanja, najverovatnije neće uspeti da lansira svoju novu konzolu ove jeseni (kao što se ni jedan raniji proizvod ove kompanije nije pojavio na vreme). Ako se to dogodi, i ako Nintendo sprovede u delo najavljenu marketinšku kampanju, Xbox bi mogao da pretrpi snažan udarac. Mali je broj igrača koji bi bio spreman da u istoj godini kupi i Game Cube i Xbox, a ako se Game Cube pokaže kao jaka mašina, Microsoft će imati dva veoma čvrsta protivnika na samom početku, umesto jednog. Još "gore" bi bilo da se Nintendo u prodaji pojavi praćen nekom Mario Brothers ili sličnom igrom renomiranog imena...

3. Spoljni faktori bi mogli da uzrokuju promenu plana za lansiranje Xboxa

Kada je u pitanju visoka tehnologija, često se dešava da neki, sasvim sporedni faktori, uzrokuju niz problema. Ranije je zabeleženo nekoliko slučajeva u kojima je proizvodnja igračkog hardvera odložena zbog prečih stvari, kakve su potrebe vojne industrije za čipovima. Takvi problemi bi ozbiljno ugrozili opstanak Xboxa na tržištu, jer bi ostavili dovoljno prostora konkurenciji da se razmaše. Srećom, verovatnoća da se tako nešto dogodi kompaniji kakva je Microsoft, zaista je mala.



4. Microsoft korporacija bi mogla da izgubi strpljenje



Kompaniju Microsoft obično posmatramo kao bure novca koje nema dno, i koje bi moglo u nedogled da finansira izgradnju vrhunskog kućnog igračkog sistema kakav je Xbox. Međutim, kao i svaka druga firma, i Microsoft ima svoje granice. Ako drugim sektorima kompanije bude neophodna brza i značajna finansijska potpora, projekat Xbox bi lako mogao da ostane bez vitalne podrške, što bi imalo nesagledive posledice. To i nije tako nemoguća opcija, posebno ako se uzme u obzir da PC tržište slabi bukvalno iz dana u dan. Ipak, uzdamo se u veliko iskustvo i još veće zalihe zelenih novčanica kojima raspolaže gospodin Gates.

5. Sony bi mogao da poveća pritisak



Po mnogim predviđanjima, Sony bi u trenutku kada se Xbox pojavi u prodavnicama, mogao da ima već preko 20 miliona PlayStation 2 jedinica u prodaji, što bi Microsoftu i te kako zagorčalo život. Dalje, Sony bi lako mogao da snizi cenu svoje konzole, što bi neizbežno dovelo do sniženja početne cene Xboxa i stvaranja enormnih gubitaka već na samom početku. Sony bi dalje mogao da izbaci neki veliki naslov, poput Metal Gear Solida 2, baš u vreme pojavljivanja Xboxa, što bi kupce stavilo u još veću nedoumicu. A to su tek dva poteza koje bi Sony mogao da povuče i to relativno bezbolno. Verovatnije je, međutim, da će se tako nešto dogoditi tek kada se budu videle prave mogućnosti Xboxa.

Spisak dobitnika mesečnih CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete

PSX disk:
- Igor Osmajlić, Novi Sad
- Miloš Pilić, Beograd
- Srđan Đurić, Paraćin
- Miloš Đorđević, Novi Sad
- Srđan Radovanović, Bogatić
- Slobodan Cetinjski, Zemun
- Anton Kovač, Novi Sad
- Robert Juhas, Mali Iđoš
- Darko Dulić, Đurđin
- Zdravko Nikitović, Beograd



mi i vi na ti

GLUV-SLEP-NEM

✉ **Zdravo "Bonus"!**

Ja sam Zlatko i gluv-sluha imam 17-18 godina. Za sony igrica bilo super ali mnogo teško igra se zove Soul Reaver Legaci of Kain. Mogu li pomogne za Soul Reaver, kako pokaži put sve. Ti Bonus ti pišeš crtanje kako pokažeš put, za Soul Reaver. Ja teško gluv. Molim te sto puta. Platim sto dinar. Ti meni pišeš pismo ili sveska prepišeš crtanje. Hvala Bonus!
P.S. obavezno pismo i sveska za mene, što sam ti rekla, molim te.

Zlatko Grujić

bonus Ja ne gluv, ja lud... mnooogo lud. Ja tebi hteti pomoći, ja želeti pomoći, ali ja ne zna da crta :(ja samo zna da piše (a i to jedva). Džaba platiš - neće crta, neće šalje. Ja nepodmitljiv! Nema sveska, ima album - lep album, šaren! Ja platim tebi ti opet pišeš. Ja tebe gotivi...

S STAROG NA NOVO

✉ **Zdravo!**

Zovem se Nikola, živim u Velikom Gradištu i imam 26 godina. Pišem vam prvi put zato što imam par pitanja.
1. Da li na DREAMCAST-ovoj memo kartici mogu samostalno da se igraju snimljene igrice (npr. NBA 2 in 1; Shenmue...)?
2. Da li ketridži od GB color i GB advance mogu da se igraju na običnom GB-u?
3. Kolika je otprilike cena ketridža za GB color i GB advance.
P.S. Vaš časopis je stvarno nešto posebno!!!!

Pozdrav od Nikole

bonus Zahvaljujemo ti se na podršci i rečima hvale, a što se pitanja tiče:
1. Ne, na VMU mogu da se download-uju pojedine mini igre iz nekih igara, ali toliko kompleksne već ne mogu.
2. Ne, ali Igre sa GB-a i GBC-a mogu da se igraju na Advance-u.
3. Cena kertridža varira, za GBC se kreće od 30-130 dm, a za Advance se još ne zna, al` će uskoro biti obnarodovano (valjda).
P.S. Hvala, znamo, trudimo se, nekada i danima ne spavamo, a sve u cilju boljeg časopisa.

5AR

✉ **Šta se radi manijaci?**

Moje ime je 5ar i pišem vam po drugi put (prvi put je bilo pre tačno godinu dana).Neću da vas volim jer u vašem časopisu lepo piše: "Nemojte da nam pišete kako smo najbolji, jer to nismo. Pišite nam ko vas davi, i šta vas svrbi, kako vam stomak krči. Sva pisma biće spaljena i ne precrtani radovi prodati, a najbolji će biti objavljeni (malo sutra) i nagrađeni časopisom (što sam lično iskusio). Ali moram, moram, i moram jednostavno virus zvani Bonus vlada mojim telom i mojim umom. Za sada samo je Valentin Šalja zaslužio te pohvale jer čak i moja baba koja inače sluša TEHNO (majke mi) zbog njegovih karikatura dobija napade smeha. Što se tiče onih ljudi što zezaju Satorija mogu slobodno da ......itd. jer on je jedan sasvim cool tip, i ima moju punu podršku. Sve najbolje i srećan rođus, želi vam vaš redovni kupac RAPE.

Samardžić Petar, Petrovaradin

bonus Manijakujemo, k` o što manijacima i dolikuje. A kod tebe? Plašiš li ti nešto ili nekog?
Radove smo sve prodali (za jevtine pare), o pismima da ne govorimo, svi znamo kakve probleme ovde u gradu imamo zbog manjka elektriciteta i ogreva. A i ono malo pisama što ne spalimo - ili pojedemo ili podelimo gladnim iz Burunde. Po onome što čitam iz tvog pisma, zaključujem da ti je baka legenda, moram da joj čestitam na muzičkom ukusu, Šaljine simpatije si osvojio, a Satori ti se zahvaljuje na podršci.
Brate Rape, hvala ti na čestitci, i ja bih tebi čestitao rođendan, ali si nesmotreno postupio i zaboravio da navedeš njegov datum (a nadam se i da nam nisi poželeo da "poživimo još toliko")...

ALO, RPG OVDE ...

✉ **Halo, Bonuse da li se čujemo**

...aaaaaa, čujemo se. Pišem vam po treći put u nadi da će te moje pismo ni manje ni više nego objaviti. Pošto sam izuzetno veliki ljubitelj RPG-a, molio bih vas da nipošto ne smanjujete broj istih, već naprotiv da ga povećate. Samim tim je razumljivo da mi je najbolja izdavačka Squaresoft.

Pitanja:
1. Da li se priprema nastavak Chrono Cross-a i Saga Frontier 3.
2. Kom žanru pripadaju igrice Suikoden 1 i 2?
3. Da li postoji konverzacija Dungeons & Dragon za PS1?
4. Šta se dogodi Nemesis u igrici RE3 kada se 8 puta dobije epilog, 8 puta dobije ocena A i sve to još ponovi 8 puta (stvaaaarnoooo bih voleo da znam)?
5. Kada se dve PS1 konzole povežu link kablom da li je potrebno da samo u jednoj bude CD?
6. Za koje konzole su delovi Final Fantasy od 1-6?
Za kraj pozdravite Mikajla i recite mu da mi je bolji od Uroša!!!

Pozdrav od Radovana iz Modriče

bonus Hvala na pitanju, ne čujemo se, redovno se bavimo higijenom, a i koristimo dezodoranse cvetnih aroma.
Voleli bi smo da ti izađemo u susret i objavimo što više RPG-ova, ali na žalost, nismo uvek u mogućnosti. Što se tvojih pitanja tiče, nakon konsultacija sa Mihajlom sam ti pripremio odgovore, pa ti sada vidi šta ćeš i kako ćeš:
1. I ako se priprema, te vesti još nisu stigle do nas.
2. Pripada RPG-u.
3. Ne.
4. Bog sveti zna, a možda ni on ne zna
5. Ne, dva CD-a ili niš` od povezivanja
6. 1, 2 i 3 na GB-u, 4, 5 i 6 na SNES-u, sa tim da je konverzija 6-ice izbačena na PSX.
Mikajlo pozdravlja tebe i kaže "Hvala, i ti si bolji od Uroša.". Uroš kaže (širokog osmeha) "U pravu ste obojica. NAJLOŠIJI SAM!!!"

GLUPE IGRICE

✉ **Zovem se Ivan iz Batajnice,**

časopis je cool!!! Kupujem ga redovno, ali da vas više ne smaram da pređem na stvar. Imam nekoliko pitanja: Zašto stavljate neke glupe igrice u časopis kao što je Torg i Star sieer puzle, neki kralj ide u neku skalameriju da bije neke patuljke, lopove ili star sweer puzle. Taj koji igra tu igricu nek bolje kupi tetris!? Da li stavljate te igrice da bi popunili prostor (rubrike)? Da li možete da objavite neke šifre za Musačija za PlayStation?

Bratić Ivan, Batajnica



Boris Šetet, Tavankut



Goran Starčević, Požega



Nenad Jovanović, Valjevo

bonus Moram da ti skrenem pažnju na to da smo mi časopis o igrama za konzole - ne za DOBRE igre sa konzola. Mislim da bi bilo glupo da ne opisujemo loše igre, jer naša je svrha prevashodno da vas "posavetujemo" koje igre da pribavite i kojih da se "čuvate" kao krševa, a i da bi izbegli "komercijalizaciju" igara i nazovi hitova. Što se tiče "Musačija", nismo u mogućnosti da je pronađemo, pa se pitamo: Da li smo mi zakazali ili se tebi potkrala greška u pisanju?

Ferrari vs Bager

✉ Kšššš.., 'alo Bonus!?

Da l' je to prava frekvencija, jeste (znam da jeste). Imam 14 godina, listam vas od VIII numbera (malo je "too late"). Pa da pređem odma' na stvar. Einz kritika na vaš lis'. Bonus jesam jedva našao (svi su bili već rasprodati) pa vas stoga lepo molim (volim) da malo povećate tiražnost. Pod zwei (e sad će da "viš"). Ne odobravam š'o mi Mile (Mihajlo) iz 11. i Acke (Aca) iz 12. numbera diraju Jovicu (Satorog). Ni jedan bageruška se nije merila sa Turbo Injection Ferari sa 400 konj. snaga, 350km/h (brže od zvuka) Riđi Shumaherom. Lunar II je legendarna klasika za sege (Mile je malo, malo više neobrazovan), New Grove (magare što ripa po livadi), nije loša zamisao (jeste malo nerealno ocenjena), a Paper Mario nemo mi pipate. Zbog Maria, uz koji sam izraso će se sretnem s' onog Acu u paklu (ili u Mortal Kombatu). Ja sam ljubitelj inače svi žanrovi, ali se naročito obradujem kad vim neku staru igru npr. Mario ili Disney (hoću mene da pozdravi Šilja). P.S.(Za Uroša) Ule kad ideš da odrobijaš redakciju, zivni me da se vrnem tam i ja malko da đipim. Treba mi za GBA! Kraj poruke. Prijem. Kšššš...!!!

CODE: Riđi LOKAC: Jagodina

bonus Ršhhkhh. Alo obala dali se čujemo. Ajde bre radi... (Izem ti raspadnutu radio-stanicu) Alo, Ur(l)oš ovdi. Ne da se brineš, ti si mi glavni izbor kada je "robijanje" kasice u pitanju, nego mi je frekvencija razmuljana, pa mi se mestimično gubiš... Bonus bre potrošna roba, moraš da budeš brži (razgrabi se), a Satorija više ne diraju (ja ću da ih peglam ako se usude). Rodžer, over!

Ko se ljuti?

✉ Ćao!

**Zovem se Igor i ovo pismo vam pišem sa razlogom i razočarenjem.
Moram da se požalim nekom, uredniku ili ne znam kom več. Zato što moj nagrađeni crtež (Hugo2) iz broja 7 i dan danas nije nagrađen. Veoma sam ljut zbog toga, ali nadam se da će greška biti ispravljena do sledećeg broja.**

Igor iz Bora

bonus Grešku ćemo naravno ispraviti, nemoj da se ljutiš. Puno vaših pisama stiže, puno toga treba uraditi, poslati, a moguće da se tvoja nagrada izgubila negde u pošti. Mogao si i da nam se javiš u međuvremenu pa bi tu veliku nepravdu ispravili.

River pa River

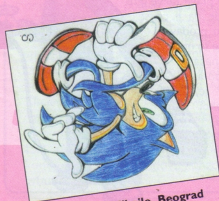
✉ Zdravo NUSBO!!!

**Evo i ja da vam se javim napokon, posle desetog broja, UH! Neću da vas hvalim da ste najbolji jer niste, prvo mesto je prazno a vi ste odmah iza. HAHAHA!!! Moram malo da vas kritikujem: ubacili ste igre za PC nemam pojma zašto ali mi se to ne sviđa jer je Bonus časopis za konzole a ne za kompjutere, sem toga postoji veliki broj časopisa koji se bave istim.
Umesto stranica ispisanih o igrama za PC mogli ste da ubacite par postera više, ne biste trošili puno farbe pri štampanju.
Ubacite neke igrice tj. rešenje igrica koje su ispale sa liste najigranijih a opet označavale su neki davni period. Npr. Soul River. Ostalo is Oket i nastavite skoro kao do sada.
Uz pozdrav šaljem vam ovu sliku (crtež) i nadam se da će vam se svideti. Tražim malu pomoć oko Soul Rivera.**

Pozdrav od vernih čitalaca
Mirka i Zourana, Šahbaz!!

bonus Svaka kritika je dobra, pa čak i svaka deseta. Zar je to odgovoran odnos prema voljenom časopisu?!?
Što se PC bloka tiče, to smo već toliko puta razjasnili, svi svetski kompjuterski časopisi imaju blok posvećen igrama na konzolama, zašto i mi da ne ostavimo malo mesta za neke igrice za PC.
A kada su rešenja starih igrara u pitanju, to sve zavisi od vas. Ono što vi u anketama tražite, mi se trudimo da vam izađemo u susret.
Imaćemo u vidu i Soul Reaver, i kad budemo bili u mogućnosti mi ćemo vam želju ispuniti, pa vi sad vidite kakav smo mi časopis.

Nemojte da nam pišete o tome da smo najbolji, jer to znamo. Pišite nam šta vas muči i zanima. Sva vaša pisma biće pročitana i radovi pregledani, a najbolji će biti objavljeni i nagrađeni časopisom.



Otašević Mihajlo, Beograd



Nele, Valjevo



Sega i dalje živi

I to ne samo kao proizvođač igara! Segini proizvodi će i dalje živeti u srcima i dušama svih nas, pravih ljudi i zaluđenika - kao i u stvarnosti. Naime, Sega Europe je objavio da je postigao sporazum sa kompanijom BigBen Interactive, prema kome će BigBen Interactive distribuirati Segin softver, ali i hardver i periferne dodatke za Segine konzole. Glavni Baja za evropski ogranak Sege, Kazutoshi Miyake je izjavio da: "je Sega posvećena tome da Dreamcast ostane potpuno dostupan i u punoj distirbuciji." Ovo samo još dodatno komplikuje situaciju sa nesretnim Dreamcastom - treba pogledati istini u oči i shvatiti da, kada se konzola više ne proizvodi, ma koliko ona dobra bila (što Dreamcast neosporno jeste), to znači da ona više nema budućnost i da će pre ili kasnije (verovatno pre) izumreti. Ipak, zbog velike količine korisnika i ljubitelja Dreamcasta, izgleda da su u Segi rešili da mu produže život, što je više moguće... Ipak, kako se boriti protiv sve manjeg priliva igara, pošto ljudi ne žele da prave igre za konzolu koja se više ne proizvodi? (MT)



GBC -> PS2



Ako vam je žao što ste propustili jednu od ključnih epoha razvoja čovečanstva kao što je bio Game Boy Color, a nemate priliku da kupite Game Boy Advance - rešenje postoji - kupite PlayStation 2! Naravno, ko se nameračio da kupi PS2, kupiće ga - ali nekima će možda Sonyjevu konzolu "osladiti" činjenica da ćete uskoro moći na njoj da igrate igrice za Game Boy Color. Engleska kompanija Datel je najavila da će objaviti Game Boy Color emulator za PlayStation 2 - i to emulator koji će koristiti grafičke mogućnosti PlayStationa 2 da vizuelno poboljša igre za dobri stari GBC. Uz emulator ćete dobiti i osam igara za GBC - da se odmah uverite da stvar radi - a dobićete i kertridž na koji možete snimati igre (koje ste na primer, skinuli preko Interneta sa neke od lokacija koje nude "hakovane" igre za Game Boy) i igrati ih na GBC-u, ako ga posedujete (mada, šta će vam onda emulator?). Ovaj proizvod će koštati čak 60 USD, ali vredi, vredi... (MT)

Novi model PlayStation 2

Korporacija SCE je najzad i zvanično objavila da će (i kad će) pustiti na tržište novu verziju PS 2 konzole. Novi model će nositi serijski broj SCPH-3000 i u Japanu će se pojaviti 18. aprila, malo više od godinu dana posle pojavljivanja prvog talasa PlayStationa 2. Novi model će biti manje-više nov samo za Japance, pošto će glavni novitet biti nova utičnica za hard disk i mrežni adapter, što američka i evropske verzije konzole već imaju. Ipak, najavljuju se još neka poboljšanja, uglavnom "nevidljivog" tipa, ali zvaničnici Sonyja za sada ništa konkretno ne spominju. No, zna se za jedno "pogoršanje" - uz novi model nećete u paketu dobijati daljinski upravljač i memorijsku karticu. Moguće je da je Sony ovo uradio da bi održao cenu konzole, s obzirom da se ni o ceni ovog novog modela još uvek ništa ne zna.. (MT)

Microsoftova tajna!

Do očiju javnosti je "procureo" tajni dokument, tačnije, neka vrsta plana razvoja i prognoze tržišta koju je Microsoft izveo i tokom Tokijskog sajma elektronske zabave poslao svim kompanijama koje su ugovorile pravljenje igara za Xbox. Šokantno u tom izveštaju je da (skoro nasuprot pričama koje trenutno priča, a boga mi i poslovnim potezima koje trenutno preduzima - vidi sledeću vest) Microsoft ne planira da se ozbiljnije pozabavi mrežnim aspektom Xboxa (tj. podrškom za mrežno igranje u vidu servera i igara), dok Xbox ne stekne "lojalnu bazu korisnika u osnovnoj ciljnoj grupi muškaraca od 18 do 30 godina, te da se stoga savetuje kompanijama koje bi pravile mrežne igre za Xbox savetuje da se do daljnjeg od toga uzdrže", kako piše u dokumentu. To bi praktično značilo da Microsoft ne planira da počne da pruža podršku za mrežne Xbox igre, bar do polovine 2002, a i da nas lažu i mažu i obećavaju stotine megabajta igara u sekundi, dok s druge strane govore ljudima da ne prave takve igre dok ne vide da li će se Xbox dobro prodavati! No, valjda je to normalno ponašanje jedne korporacije, kojoj je, kao i svakoj korporaciji, ipak osnovni cilj zarada (MT)



Muzika, igre i Angelina

Ah, koliko lepote na jednom mestu kada se sastanu jedno od najvećih svetskih rok-pop imena - irski sastav U2, igra kao što je Tomb Raider i glumica kao što je Angelina Jolie (dobro, dotična možda i nije toliko dobra glumica koliko je obdarena nekim drugim kvalitetima). Naravno, samo Holivud može imati dovoljno para i uticaja da napravi ovakvu smesu, sve u cilju da bi nas što bolje zabavili i naravno sledstveno tome, uzeli nam što više para... Ah, da, vest, vest... Vest glasi da će U2 raditi muziku za film Tomb Raider. Spot se upravo snima u Los Anđelesu, a izgleda da će se u spotu U2 boriti sa svojim zlim dvojnicima, a da će im Angleina u celoj priči pomoći da spoznaju svoje pravo sopstvo... (MT)



vesti



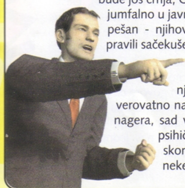


Game Boy Advance uspešno debitovao

21. marta se na radost hordi malih (i ne tako malih) Japanaca u prodavnicama širom Ostrva izlazećeg Sunca pojavilo novo Nintendovo čudo - Game Boy Advance. I prvi rezultati prodaje su toliko zadovoljavajući da postoji opasnost od raspada Nintenda zbog prevelikog broja rukovodilaca koji rezervišu doživotna letovanja na egzotičnim ostrvima. Naime, od njenog pojavljivanja (21. mart) do 25. marta, prodato je 523.000 (od 650.000 isporučenih) primeraka ove konzole, što je bilo "po planu", ali tako sumanuto visoka očekivanja mogu da imaju (i da ispune!) samo japanske korporacije. Uz to, rasprodato je svih 159.000 primeraka igre Super Mario Advance. Radi poređenja, navešćemo da je u istom periodu prodato 70.000 PS dvojki, kao i 29.000 primeraka Dreamcasta (zaboga, ko kupuje sve te konzole?) No, i pored ovog silnog uspeha, čelnici Nintenda su oprezni i najavili su da će - verovatno poučeni iskustvima Sonyja - prepoloviti broj od milion planiranih konzola za američku premijeru. Ko ih je terao da najave milion konzola? (MT)

Codemasters doakali pirateriji?

Igračka industirja na sve dovitljive načine pokušava da stane na put onima koji im oduzimaju pošteno zarađenog 'leba od usta, odnosno svetskom bauku piraterije koji preti da postane strašnija stvar od terorizma i nuklearnog oružja zajedno. Najnoviji pokušaj je bio individualna inicijativa, te projekat kompanije Codemasters, koja je svoj najnoviji hit za PlayStation, igru LMA Manager, "obezbedila" na krajnje surov način - naime, igra je isprogramirana tako da se informacije na narezanom, piratskom disku "degradiraju" tj. postepeno upropašćavaju. Ne pitajte me (nas) kako su to izveli, mi nismo ni pirati ni programeri, mi samo pišemo o takvim stvarima - kompanija, inače tvrdi da do slične degradacije podataka ne može doći na originalnoj kopiji. Da stvar bude još crnja, Codemasters je početkom aprila trijumfalno u javnosti objavio da im je potez bio uspešan - njihovi tajni operativci (?! o, bože) su pravili sačekuše kod pirata i lično videli bar 30 ljudi koji su vratili piratsku kopiju igre, jer su imali nekih problema s njom! S obzirom da ćete kod nas, verovatno naći samo piratsku kopiju LMA Managera, sad vas obaveštavamo da se unapred psihički pripremite na probleme s diskom, ako želite da budete menadžer neke britanske ekipe. (MT)



Muzika i igre



Kompanija Codemasters već neko vreme ima "dil" s najvećim prikrivenim propagatorom muzičke industirje i najvećom duhovnom hranom tinejdžera širom sveta, velikim MTV-jem. Rezultat tog "dila" je veoma zanimljiv (ali ne i najbolji, ni izbliza) program za pravljenje muzike (i pratećih spotova) na vašem PlayStationu, MTV Music Generator. Naravno, pošto je MTV uspešan, i Music Generator je bio uspešan, te Codemasters planira nastavak, ali ovaj put za PlayStation2, naravno. Zanimljivo je da su Codemastersi za evropsku verziju programa MTV Music Generator 2 potražili pomoć (čitaj: platili hrpu keša) Davida Moralesa, jednog od najpopularnijih svetskih DJ-ova i remixera. Osim Moralesa, koji će biti glavni donator i koordinator projekta, na njemu će se pojaviti i Gorillaz (novi, virtualni bend nekadašnjeg pevača sastava Blur), Apolo 440, Cassandra Fox i Halo Varga. Gorillaz su čak napisali i stvar samo za MTV - MG2, sa kojom ćete moći da se zezate i da je remiksujete. MTV Music Generator 2 bi trebalo da se u Sjedinjenim Državama, Kanadi i Britaniji pojavi tokom sledećeg meseca. (MT)

Game Boy Advance u Evropi

Nintendo je najzad našao za shodno da objavio datum evropske premijere prenosive konzole Game Boy Advance. Datum je 22. jun, što je stvarno super, s obzirom da je to samo 11 dana posle američke premijere (super je zbog činjenice da, iz nekog razloga, japanske kompanije kao po pravilu Evropu stavljaju iza Amerike kada je u pitanju vreme pojavljivanja nekog digitalno-zabavnog proizvoda). Naravno, očekujte da će se GBA negde u to doba pojaviti i u Jugoslaviji.

Naravno, da biste do punog potencijala uživali u Game Boy Advanceu trebaju vam igrice. Nintendo je objavio i spisak od 40 igara koje bi trebalo da budu dostupne odmah, prvog dana evropske prodaje. Evo nekih naslova sa tog spiska: Super Mario Advance, Castelvania: Circle Of the Moon, Tony Hawk's Pro Skater, Kuru Kuru Kururin, Konami Crazy Racers... Po svemu sudeći, tih pola miliona srećnika koji (kako bar ja očekujem) već u toku prvih nedelju dana razgrabe celokupan evropski kontigent nove Nintendove konzole - imaće pune ruke vrhunske zabave... (MT)

Jači i čvršći Xbox



Microsoft je dao javnosti na znanje da planira da ojača tj. poveća kapacitet hard diska (ili čvrsnika, kako bi to rekli borci za čistotu novohrvatskog jezika) koji će imati njihova Xbox konzola. Umesto planiranih 8 gigabajta, Xbox će imati hard disk kapaciteta 10 GB. Micorosft je izgleda shvatio da će do kraja godine, za kada je najavljena američka premijera ove konzole, 8 GB biti malo prostora za prosečnog korisnika - mada ni 10 GB neće biti puno, ipak je u pitanju poboljšanje koje pokazuje da Microsoft osluškuje primedbe potencijalnih kupaca. Nešto slično kaže i njihov zastupnik za javnost: "Ovo je još jedan primer povećanja vrednosti za naše kupce," reče on. Valjda će na još neki način malko pokušati da opravdaju cenu od 400 USD, koliko se priča da će Xbox koštati. (MT)



Sega isplivava?



Finansijski izveštaji iz kompanije Sega za period koji obuhvata kraj marta, sugerišu da je jadna mala Sega možda konačno na putu da ispliva iz bule u koju je zapala, tačnije, da je prestanak proizvodnje konzola i koncentrisanje na proizvodnju igara bio dobar potez za ovu kompaniju. Naime, pred Tokio game show - veliku izložbu digitalne zabave, koja se održala krajem marta u Japanu - Segine deonice su skočile za 11% - što uopšte nije šala u surovoj džungli berzanskog kapitala. Tome su pomogle i (kako se kasnije pokazalo, istinite) špekulacije da će na dotičnom sajmu Sega možda prikazati igre za Microsoftov Xbox. Da li se to stvarno nazire svetlost na kraju tunela za ovu kompaniju, s obzirom da su Segine deonice u stalnom porastu od kada su prestali da proizvode konzole? (MT)



Igre godine

Mi smo u Bonusu napravili naše nadmetanje za igru godine i rezultati su poznati celom svetu. Naravno, ni ostatak sveta nije imun na kojekakva nadmetanja tog tipa - a najeminentnije nagrade u svetu konzolarnih i PC igara dodeljuju se, a gde bi drugde, nego u Kaliforniji. Na Konferenciji tvoraca igara (GDC), koja se krajem marta održala u San Hoseu, dogodila se i četvrta godišnja dodela nagrada za dostignuća u interaktivnoj zabavi - da ne tupimo - Oskar za igrice.

Najveći uspeh od konzolarnih igara postigla je simulacija snouborda SSX za PS2, od kompanije EA Sports, koji je dobio pet nagrada - između ostalog i nagradu za najbolju konzolarnu igru godine. Među uspešnima su naravno bili i Squareov FF IX koji je odneo nagradu za najbolju RPG igru, kao i za art i animaciju. Igra Legend Of Zelda: Majora's Mask je donela tri nagrade, među njima i one za najbolju akcionu avanturu i najbolji dizajn. Izdvajamo još i Shenmue za Dreamcast, koji je pokupio nagradu za igru koja je unela najviše inovacija u konzolarne igre. Vi sad lepo uzmite februarski broj Bonusa i sami uporedite s našom godišnjom top listom. (MT)



Ubrzana fantazija

SQUARESOFT

Square, japanski gigant RPG igara sve više iznenađuje u poslednje vreme. Posle do skoro mnogima neverovatnih (i neproverenih) vesti da je Square u finansijskoj krizi zbog ogromnih ulaganja u film Final Fantasy: The Spirits Within (koji će se definitivno prikazivati u maloj sivoj Jugi), Square je iznenadio goste na tokijskom sajmu digitalne zabave velikom reklamom i propagandom za igru Final Fantasy X, sasvim suprotno tajnosti koja je skoro do poslednjeg trenutka pred njeno pojavljivanje okruživala igru Final Fantasy IX. Izgleda da je na mnoge potencijalne kupce ta tajnovitost negativno delovala, pa se FFIX prodao u manje primeraka nego što je očekivano (mada se i dalje fantastično prodavao). Deseti nastavak ovog serijala koji je obeležio RPG-ove devedesetih će biti pravi test za Square - osim što je ovo prvi nastavak koji je za konzolu sledeće generacije, videćemo i da li će novi FF moći da se izbori s kritikama koje ceo serijal trpi u poslednje vreme. Kritičari uglavnom govore da je sve to lepo i fino, ali da je neinventivno i da je svaki FF "još istoga". Stoga je Square već prikazao igrivi demo za FF, i obradovao nas jednom lepom vešću - izlazak igre (u Japanu, naravno) je pomeren - unapred, za jul. (MT)

Svašta za GB Advance

Game Boy Advance je odlično započeo svoju karijeru u Japanu. Kompanija Mad Cats je najavila da će za E3 sajam, koji se održava u maju u Kaliforniji, spremiti čak 11 dodataka koji će vam poboljšati i olakšati uživanje uz ovu konzolu! Neki od njih su: multi link kabl, koji omogućava povezivanje dva Game Boy Advancea; Light & Magnifier, ili ti osvetljivač i lupa - koji služe da uvećaju i osvetle ekran GBA; pa adapter koji omogućava da priključite GBA na električno napajanje automobila; tu su naravno i stereo slušalice, ali i MP3 plejer (!) za GBA; zatim Personal Data Menager, tj. poseban kertridž na kome možete snimiti bitne informacije, telefone, e-mail adrese i slično; a tu je i Travel Pack, u kome se nalazi multi link kabl, Light&Magnifier, kao i specijalni "kavez" od metala i gume u koji možete staviti vaš GBA i time ga, jadnog, zaštititi od neželjenih udara i padova. Uf! Izgleda da će uskoro sve osnovne životne potrebe moći da nam ispuni - ne kompjuter, nego Game Boy Advance! (MT)

Super tajni RPG firme Namco

Posle ovako bombastičnog naslova, bolje bi bilo da vam pružimo neku zaista bombastičnu informaciju. Pa, svi ljubitelji RPG igara na konzolama koji imaju imalo ukusa i znanja o tome šta valja, trebalo bi ovim da budu oduševljeni. Naime, već neko vreme Namco je najavljivao da će započeti rad na svojoj prvoj velikoj RPG igri za PS2. Stvar je postala još zanimljivija kada se pročulo da na projektu radi studio Monolith Soft, koji okuplja preko 60 bivših zaposlenih kompanije Square. No, niko nije ni sumnjao da će u Monolith Soft-u za Namco, započeti rad na igri koja je nastavak legendarnog RPG-a Xenogears koji je 1998. izdao Square! DA, narode, u pitanju je nastavak Xenogearsa, a zvaće se Xenosaga. Iznenađenje što Namco objavljuje nastavak igre čiji je prvi deo objavio Square umanjuje saznanje da su i Xenogears pravili momci iz Monolitha - dok su bili zaposleni u Squareu! Za sada nikakvi drugi detalji o ovoj igri nisu objavljeni, ali u svakom slučaju očekujemo nešto izvrsno. (MT)





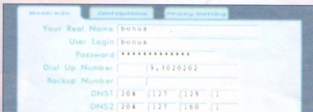
Dreamcast



Ulazak Interneta u svet igračkih konzola, mnogi s punim pravom smatraju malom revolucijom. Aparat koji je to prvi omogućio je Dreamcast, Segino čudo od konzole. Da povezivanje DC-a na Mrežu svih mreža nije samo privilegija korisnika na Zapadu uverili smo se i sami proteklog meseca, kada smo preko Sega Neta odigrali partiju Quakea sa ljudima s druge strane planete...

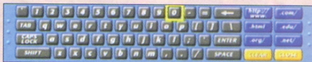
Šta vam je potrebno da biste se sa svojim Dreamcastom otisnuli put uzburkanog Internet mora? Pre svega, neophodno je da kod nekog od lokalnih dobavljača Internet usluga, takozvanih provajdera, otvorite svoj nalog, kada ćete dobiti korisničko ime (username), šifru i eventualno parametre za podešavanje tzv. DNS servera (vidi kasnije). Sledeće što vam je potrebno je odgovarajući softver, otelotvoren u obliku programa Web Browser, verzije 2.0 ili 2.6 (ova druga je pogodnija, jer pruža podršku za tastaturu i miša, koji u mnogome olakšavaju čitav proces). Ubacite Web Browser CD u konzolu.

Tokom procesa registracije, program će vas upitati za mesto boravka (Amerika, Kanada), što ne utiče na dalji proces podešavanja, tako da možete izabrati bilo koju od ponuđenih zemalja. Sledi unos informacija o vašem provajderu (u opciji "Use your current ISP"). Tu, u sekciji Basic Info unosite svoje puno ime (Your Real Name), korisničko ime (User Login) i šifru (Passwords),



kao i pristupni broj provajdera i adrese DNS servera (podatke dobijate u brošuri koju obezbeđuje dobavljač kod koga ste otvorili nalog). Potom slede podešavanja u okviru opcije Dial i Proxy (za servere koji ga podržavaju). Unete podatke Dreamcast će sačuvati u svojoj internoj memoriji, tako da nećete morati ponovo da ih unosite sve dok ne budete menjali provajdera. Obratite pažnju i ISP parametre unesite ispravno (onako kako su zapisani u servisnoj knjižici koju dobijate od provajdera), jer u suprotnom nećete moći normalno da radite. Pre nego što zadate naredbu za konektovanje, proverite da li je modem uključen u telefonsku liniju. Sa Sega Dreamcast Network ekrana, nakon što izaberete opciju Enter, pojaviće se pop-up prozor nazvan Modem Messages, preko koga će vam biti saopštene sve informacije o toku modemskog povezivanja. Ako sve bude išlo kako treba, prozor s modemskim porukama će nestati nakon jednog minuta i ekran će zasvetleti i pojaviti se obično u ljubičastoj boji s porukom "Welcome to the Dreamcast Network". To označava da ste uspostavili vezu s Internetom i da ste, kako se to žargonski kaže, "ulogovani".

Sledeći izbor odnosi se na lokaciju koju ćete posetiti. Preko opcije Sega Dreamcast Network doći ćete do Seginog šajta posvećenog Dreamcastu, dok će vas pritisak na Start odvesti u Home meni. Pomerite kursor u gornji levi ugao, na natpis Search (s ikonicom lupe) i pritisnite crveni taster. Pojaviće se formular za pretraživanje sadržaja Interneta ili unos web adrese. Ako označite prazno polje s natpisom "Go There", pojaviće se tastatura za unos adrese. Na tastaturi se nalaze i



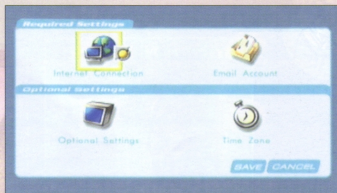
prečice koje omogućavaju brz unos uobičajenih parametara, kao što su "http://www." i ".com/", kao i backspace taster kojim ispravljate eventualne greške u "kucanju" (daleko je lakše ako imate tastaturu za DC). Jedna od lokacija koje preporučujemo da posetite na početku svoje surferske avanture je http://world.std.com. Inače, sajtove koje često posećujete možete čuvati u memoriji, pod opcijom Favorites (pristupa joj se iz Home menija, koji se poziva pritiskom na Start).

Da biste poslali elektronsko pismo (e-mail), postavite kursor preko belog okvira koverte i pritisnite crveno dugme. Pojaviće se formular za unos poruke. Prekidanje veze vrši se pritiskom na bele strelice, koje ujedno služe kao indikator povezanosti - ukoliko strelice promene orijentaciju, znači da je došlo do prekida veze i da je treba ponovo uspostaviti ("pucanje" veze je česta pojava na domaćim centralama).

Gde sve možete ići kad se nađete na Web-u? Odgovor je - svuda. Na raspolaganju su vam servisi Sega.com, World Wide Web (www), E-mail i Chat, dakle sve što vam može zatrebati. Sega ima brojnu on-line zajednicu koju čine korisnici koji postavljaju pitanja, pružaju odgovore i dele informacije o brojnim temama. Ukoliko ste u mogućnosti da postanete pretplatnik AT&T Worldnet servisa, i da preko njega pristupate Sega.com sajtu, možete besplatno dobiti tastaturu za DC.



surfing

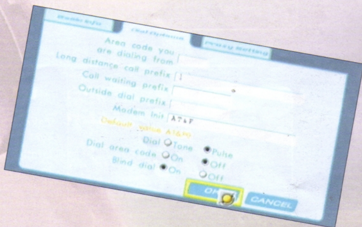


Uputstvo za korišćenje Sega.net servisa možete preuzeti sa samog sajta, u sekciji Manuals. Surfovanje ostatkom Interneta je takođe omogućeno, s tim da ograničenja postoje za stranice koje koriste frejmove i zahtevaju veću ekransku rezoluciju, kao i za prezentacije koje koriste Java i Flash aplete, za koje u ovom trenutku ne postoji podrška.

Za početak pokrenite Quake 3 i odaberite opciju Internet Game. Igra će pročitati ISP parametre zapisane u memoriji i tražiti od vas da potvrdite njihovu ispravnost. Ako je sve u redu, izaberite opciju Dial sa dna ekrana. Sačekajte par desetina sekundi i DC će se naći na Internetu, a Quake 3 će početi pretraživanje servera preko kojih se možete uključiti u neki od on-line okršaja. Zbog poslovično lošeg kvaliteta domaćih veza, može se dogoditi da ni jedan server isprva ne bude pronađen, ali budite uporni i birajte opciju za ponovno pretraživanje sve dok se ne pojavi lista od nekih 250 Q3 servera (95% njih nalazi se na Sega.net serveru). Verzija igre koja se distribuira na našim prostorima predviđena je da pretražuje samo američke servere Sega.net domena, a neke od evropskih servera naći ćete na sledećim adresama (ukucate ih i DC ih odmah "pronađe"): 24.27.106.38:27960 do 27962, 212.127.21.154:27982 (nije uvek aktivan), 62.180.57.177:27960 do 27982, 62.254.88.160:27960.
Kada se nađete na serveru, posmatrajte spisak arena, priključite se onoj na kojoj ima manje od 4 igrača i ludnica može da počne (izabarete arenu, a potom opciju Fight)! Tokom borbe možete čak stupiti u direktnu komunikaciju sa saigračima, preko opcije Chat (prethodno definišite preko opcije Setup/Controls taster za Chat). Kad se nađete u toj opciji, pritiskom na taster A dobićete nacrtanu tastaturu preko koje unosite poruke. Zanimljiva mogućnost koju Q3 pruža je pregled korisnika u arenama, što vam omogućava da vidite ko se sve igra pre nego što se pridružite "šorki". Naravno, Q3 nije jedina Dreamcast igra koju možete igrati preko Interneta (ali je daleko najbolja). Tu su i igre poput 4x4 Evolution, NBA i NFL 2001, Unreal Tournament, Daytona USA 2001, Phantasy Star Online, Chu Chu Rocket, Starlancer, Pod Speed Zone, Speed Devils. No ipak, Quake je Quake...



S obzirom da je za nesmetano igranje putem Interneta potrebna dobra veza (pojam koji je utopija za većinu domaćih centrala), preporučujemo da se konektujete u ranim jutarnjim satima, naravno samo ako vas narednog dana ne čeka škola.
Toliko od nas, vidimo se na Internetu!



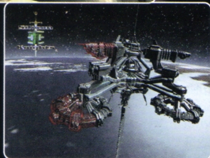


na vidiku

Too Human







Pre nekoliko godina, razvojni studio Silicon Knights započeo je rad na svom najambicioznijem projektu, igri Too Human. Nakon dosta vremena i uobličavanja scenarija, demonstraciona verzija igre prikazana je na sajmu E3, pre dve godine, i to na PlayStationu. Igra je dobila sjajne kritike i konačna verzija je trebalo da se pojavi prošlog leta. U međuvremenu, međutim, Nintendo je kupio Silicon Knights, i tako stekao prava na Too Human, o kome se od tada malo zna. Projekat se dugo držao u strogoj tajnosti, tako da sve što znamo o ovoj igri jeste da će se pojaviti na Gamecube platformi, te da će imati mračno okruženje u stilu Blade Runnera, filmsku grafiku, perfektno modelirane likove i izuzetnu animaciju. To će biti svojevrstan futuristički psihološki triler, real-time akciona avantura sa FRP elementima (Legacy of Kain se pominje kao igra s kojom će se porediti Too Human). Igra će se modifikovati prema stilu igranja, pa će se oni koji vole akciju suočavati s brojnijim neprijateljima, a oni koji preferiraju intelektualni pristup, sa zahtevnijim problemima. Ovakav spoj akcije i FRP-a pokazao se više nego uspešnim na primeru Deus Exa, tako da ne treba brinuti o tome na kakav će prijem kod igrača naići Too Human. Šlag na torti biće estetski dodaci, poput digitalizovanih dijaloga, full-motion video inserata i naravno, bogovske grafike. Stvari se, za sada, vrlo dobro odigravaju, tako da ćemo Too Human videti već početkom naredne godine. (GJ)







GTA 3





Zakoračite u svet korupcije i kriminala, osetite "rush" krađe kola, dok vam policijska potera diše za vratom. D-day je zakazan za septembar '01. kada treba da zađe u ove krajeve. Šta tu ima? Iz "usti" programera prevedeno: Grad se ponaša kao da je živ, otkriva mračne lepote velegrada, kojim noću vlada podzemlje, a posebna pažnja je posvećena realističnosti, atmosferi i autentičnosti. Uzor igri predstavljaju filmovi kalibra "Scarface", "Warriors" i "The Getaway", što nam samo potvrđuje da igra nije baš najpodesnija za dečicu. Svako od 45 vozila ima 4 do 5 varijacija, a svaki (BAŠ svaki) deo kola je podložan demoliranju. Story mode nije obavezno završiti, ali on otvara dva dodatna dela grada. Jedva čekam. (UT)



Exhibition of Speed





Na Dreamcastu postoji širok izbor najrazličitijih simulacija vožnji. To, naravno, nije razlog da Titus ne dovrši rad na svojoj arkadnoj simulaciji, posebno sada kada nove igre za DC padaju kao muve. U ovom programu igraču će biti ponuđeno da upravlja realnim modelima automobila kakvi su Alfa Romeo, Dodge, Ford, Jaguar i Mitsubishi. S obzirom na nedostatak podrobnijih informacija, o ovoj igri sudićemo na osnovu slika koje predstavljaju realistične urbane trke u kojima se pojavljuju sjajno modelirani automobili i atraktivni efekti poput dima, varnica i kiše. Exhibition of Speed bi trebalo da se na tržištu pojavi sredinom aprila. (GJ)



Commandos 2

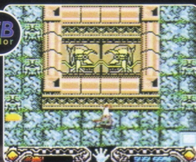


Još jedna u nizu igara kojoj se datum izlaska ne zna, a pored toga što obećava, predstavlja konverziju hita sa druge platforme. Imperativ je bačen na strategiju i timski rad, a upravljate gomilom specijalaca, koja vrši akcije za vreme Drugog svetskog rata. Pored šest glavnih likova (vozač, snajperista, marinac, beretka...) ubačeni su još neki, od kojih je meni lično najgotivniji Whisky (pas). Da, da, pas je najluđi od svih operativaca, jer niko od nacista ne obraća pažnju na njega (osim ako tegli leš u smeru reke). Za razliku od PC-a sve će biti u 3D, a dodatno olakšanje (nama) "konzolašima" su 4 ugla kamere. Obećana je i mnogo veća interakcija sa sredinom u kojoj se nalazite, a poseban bonus su građevine u koje možete da ulazite. (UT)



Indiana Jones and the Infernal Machine





Iskreno rečeno, od ove igre već polako dobijamo gorušicu, s obzirom da se svakog meseca pojavi po jedna konverzija. Svakako, na Game Boy-u doktor Džons će biti itekako dobrodošao. THQ igračima obećava petnaest nivoa u kojima treba pronaći četiri dela paklene mašine, i to pre nego što ih se dočepaju komunisti. Izvođenje će biti u 2D, s pogledom iz ptičje perspektive, umesto skrolujućeg kakvo je ranije najavljeno. To će igraču obezbediti dobru preglednost i veću slobodu kretanja, što će omogućiti lakše izbegavanje zamki. Igra će se u prodaji pojaviti u vreme dok čitate ovaj tekst, pa zato - navalite. (GJ)





Medal of Honor: Allied Assault



Činjenica je da su Medal of Honor igre sa PlayStationa jedne od najboljih FPS na konzolama uopšte. Blagodareći kompanijama EA i DreamWorks (EALA), iskustvo vojevanja bitaka iz Drugog svetskog rata, prenosi se na PC u vidu nove igre nazvane Allied Assault. Igru će pokretati nenadmašni Quake 3 engine, a događanja će se uglavnom zasnivati na istorijskim činjenicama. U brojnim misijama ceniće se ne toliko neustrašivo jurišanje na neprijatelja, koliko sposobnosti prikradanja, sprovođenja gerilske taktike ili sabotiranja. O kvalitetu grafike prosudite sami. (GJ)





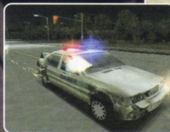
World Scariest Police Chases



Evo igre koja će vas svrstati među najveće negativce današnjice, omogućavajući vam da stvari sagledate iz njihovog ugla. Igru započinjete u američkom gradu Ešlendu, koji morate da očistite. Na raspolaganju ćete imati "žandarski" vozni park, među kojima i vozila za tajne zadatke (kamuflirana), ali i stari dobri terenski "pajdži". Pošto je igra zamišljena da bude akciona vožnja sa velikom količinom demoliranja stativnih predmeta i "riljanja" velikim ćuskijama po "negativcima", moraćete i valjano da vozite i valjano da pucate. U kooperativnom modu će jedan igrač voziti, a drugi pucati, dok ćete zadatke zadobijati putem skenera...

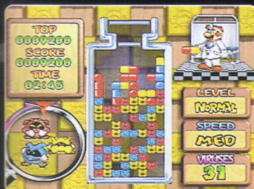
Na žalost, ne raspolažemo tačnim datumom izlaska, ali je treba očekivati u skorije vreme. (UT)







Dr. Mario 64



Jedna od igara koja bi mogla da privuče pažnju vlasnika Ninteda 64 (sve četvorice) sprema se u Nintendovoj kuhinji i nosi naziv Dr Mario 64. Radi se o rimejku starog hita sa Game Boya i SNES-a, u kome igrač slaže kristale iste boje i tako ih eliminiše sa ekrana. Iako zvuči i suviše jednostavno, igra ima neverovatnu privlačnost koja se može porediti sa Tetrisom. Novina u N64 verziji biće režim za četiri igrača, što će biti posebno privlačno, ako se uzme u obzir činjenica da se logičke igre obično igraju u društvu. Novine su i tajmer i šire polje za igru, i bolja grafika, naravno. Ipak, ne treba očekivati bog zna kakvo čudo od grafike - poenta je u zaraznosti i dobroj zabavi. (GJ)



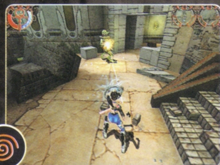
Silent Hill 2

Do sada najbolja igra koja se pojavila na PSX-u, koja je oborila mnoge rekorde i ozbiljno ugrozila popularnost RE-a, dobija svoj nastavak na jedinoj konzoli koja je iole vredna. Glavni lik u igri je James Sunderland i NIJE heroj, makar po onome što razvojni tim kaže, već je samo prosečni "Joe" koji se zadesio na lošem mestu u loše vreme. Što se same igre tiče, pojedini testeri su bili zgroženi njom, a oni garantuju da je to igra koja će vas najviše uznemiriti (neće vas iznivelisati ni Bog-otac prim.ur.). Počinjete u bolnici koja odjednom to prestaje da bude, pretvarajući se u stecište mrtvaka i "lješina" koje vam o glavi rade, a da ne bude da je toliko horror, biće tu i zagonetki. Igra je zakazana za leto 2001. (UT)



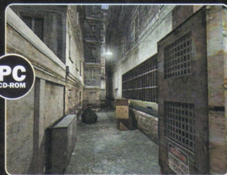






New World Order

Pojam novog svetskog poretka na našim prostorima je prilično omržen. No, to nije razlog da nas ne obraduje vest o igri New World Order, sočnoj 3D akciji koja nema nikakve veze s masonima. Radi se o timskoj igri, svojevrsnom akcionom simulatoru koji se odvija na realnim lokacijama i po uzoru na holivudske akcione filmove. Kada se umorite od fragovanja, na raspolaganju ćete imati single player opciju sa intrigantnim scenarijem o borbi protiv moćnih korporacija. Razvoj igre možete pratiti putem sajta www.insomniasoftware.com. (UT) .







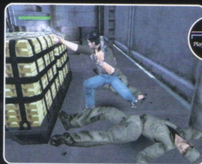
Heavy Metal

Iako je lagano odumiranje Dreamcasta već uveliko počelo, Capcom je odlučio da završi još jedan nastavak Heavy Metala i dostojno se oprosti od svima nam drage Segine konzole. Autori ovu igru najavljuju kao uzbudljivu mešavinu igara Powerstone i Outtrigger, što će reći da se radi o 3D akciji s mnogo, skakanja i pucanja. Oružja će biti veoma raznovrsna i imaće ograničenu municiju, pa će igrači biti prinuđeni da podjednako koriste sve vrste naoružanja i mnoge dodatke, među kojima je najinteresantniji mlazni ranac koji omogućava kratkotrajno letenje. Okršaji u režimu za više igrača vodiće se na podeljenom ekranu, ili u seriji izazova protiv kompjuterski vođenih likova. Igra se očekuje početkom leta. (GJ)

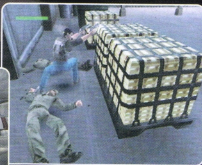


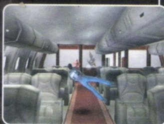


Dead to Rights



Najnovija pucačina iz trećeg lica koju nam sprema Namco bi trebalo da se pojavi tek iduće godine, ali je jedna od najperspektivnijih do sada. Pored gomile novih, impresivnih stvari koje nam programeri obećavaju, u igri će biti zastupljen sasvim novi sistemi nišanjenja, pucanja, razoružavanja... Igra vas stavlja u ulogu bivšeg policajca Džeka Slejta, kome smeštaju ubistvo rođenog oca. Nakon bekstva iz zatvora, pokušavate da razrešite misteriju i sperete ljagu sa svojega imena (banalno, zar ne?). Što se tiče same igre, definitivno najimpresivniji je sistem "body impact point"-a. Pomenuti pointi kojih ima deset, omogućavaju precizno nišanjenje u pojedine delove tela i najrealističnije scene smrti. Jedva čekam... (UT)





F-14 Tomcat



Vežite pojaseve i raspalite po afterburner komandama, poruka je koju nam šalje razvojni tim nove akcione simulacije letenja za Game Boy Advance. Modifikovana verzija igre Turn and Burn sa PC računara već je zapalila beta testere, čiji su utisci veoma dobri. Prirodno, kompleksnost kompjuterske verzije je značajno redukovana i prilagođena dimenzijama GBA-a, ali glatko skrolovanje i izuzetno brzo "primanje" komande učiniće ovu igru poslasticom za svakog ljubitelja dogfajt obračuna. Pogled na igru biće iz prvog lica, tačnije iz kokpita aviona, pri čemu neće biti omogućeno sakriti komande kokpita, jer bi to, prema obrazloženju programera, igru neizbežno pretvorilo u FPS limunadu. Bilo kako bilo, biće ovo igra uz koju ćemo se lepo zabaviti. (GJ)





Munch's Oddyse





Igra Munch's Oddysee je prva konkretna potvrda teze da će loši razvojni alati i dugo vreme potrebno za programiranje igara skupo koštati PlayStation 2. Jedna od najlepših PS2 igara pojaviće se premijerno na Xboxu, i to u mnogo reprezentativnijem izdanju, s boljom grafikom i brojnim novim detaljima (izrada igre za PS2 je trenutno obustavljena). Glavni junaci priče biće Munch, "momak" u invalidskim kolicima koji će, uz pomoć svog drugara, a našeg starog poznanika Abea, pokušati da spasi kraljicu Mudokon, koja nosi poslednja jaja njegove vrste. Na njemu je, dakle, veoma odgovoran zadatak spasavanja čitave jedne rase. Igrač će tokom igre moći da prebacuje kontrole s jednog lika na drugi, što će se koristiti za rešavanje zagonetki. Recimo, Munch će biti u stanju da pliva i da kontroliše aparate, dok će Abe rešavati probleme koji zahtevaju sposobnost šunjanja, priče ili puštanja gasova... Da, dobro ste pretpostavili, igra će biti potpuno uvrnuta, a prema najavama njenih tvoraca, napraviće pravu malu revoluciju, kako po pitanju tehnikalija, tako i po novim idejnim rešenjima. Zašto će Xbox verzija biti bolja od PS2 varijante, pitate se. Neki od razloga su: brži grafički procesor i više video memorije obezbediće kompletnu podršku za dinamičko senčenje i povećan nivo detaljnosti tekstura; veća sirova snaga Xboxa omogućiće simultano iscrtavanje većeg broja karaktera, a time i vernije predstavljanje Oddworlda; DSP mogućnosti Xboxa omogućiće posve nov kvalitet zvuka, uz punu podršku za 3D zvuk. Uf, jedva čekamo. (GJ)





Alone in the Dark: The New Nightmare



Sa radošću u srcu vam mogu raportirati da je nakon gotovo čitave večnosti ova igra skoro kompletirana. Lavkraftovog duha, predstavlja old school "survival horror" avanturu sa 3D likovima i prerenderovanim pozadinama. Pošto (kao što i sam naziv kaže) se nalazite sami u tami, posebna pažnja je obraćena na svetlost i svetlosne efekte, a saznali smo i da su sve lokacije (1200) posebno prerenderovane i realizovane tako da se svaka pojedinačna površina može osvetliti. Glavni likovi se zovu Edward Carnbz i Aline Cederac, a na raspolaganju će im stajati 12 oružja. Ključni predmeti svetlucaju kada se osvetle, ali bu't te oprezni, jer neki neprijatelji beže od svetla, dok drugi jurišaju na njega. Najkasnije će se pojaviti do kraja proleća. (UT)





Unreal 2







Raslojavanje FPS igara na one za jednog, odnosno više igrača, najočitije je na primeru igre Unreal. Posle prvog dela i Unreal Tournamenta, iz Epica stižu vesti o Unrealu 2, koji će ljubiteljima solo igranja doneti nova uzbuđenja. Akcenat u igri biće stavljen na priču i karakterizaciju likova, dok će akcija i uništavanje svega što se miče biti od sporednog značaja. O scenario se za sada zna toliko da će se odvijati u 24. veku i da će se, pored glavnog junaka, pojaviti i tri sporedna lika, kao i da će postojati ukupno 13 misija i mnoštvo raznovrsnih taktičkih problema. O grafici nećemo trošiti reči, samo pogledajte priložene slike. (GJ)



Soldier of Fortune





Jedna od najkrvavijih igara u istoriji računarske zabave uskoro će biti prebačena i na Dreamcast platformu. Poručnik John Mullins još jednom će krenuti u riskantnu misiju spasavanja sveta od nuklearne pošasti koja preti da zbriše čovečanstvo. John će se u akciji služiti svime što mu padne šaka, od noža do raketnog lansera koji će neprijatelje pretvarati u presovanu paštetu. Scene necenzurisanih nasilja, po kojima se ova igra proslavila, biće prisutne i u DC verziji, a to se nekima možda neće dopasti. Ruku na srce, unakaženje protivnika, otkidanje ekstremiteta, raspolućivanje glave i krečenje zidova krvlju svakako nisu prizori za svačiji stomak. Ipak, ljubitelji dobre akcije će zadovoljno trljati ruke... (GJ)



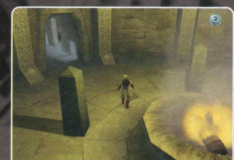


Legend of Alon D'ar





Stormfront Studios još uvek ne mogu da nam saopšte precizan datum izlaska ove igre koju svi sa nestrpljenjem očekujemo. Naime, prethodno nazvana "Eternal Blade", predstavlja RPG novije generacije na trenutno najmoćnijoj konzoli (čitaj: PS2), a koji će koristiti neke nove sisteme. Pored mogućnosti da vodite četiri lika, različitih klasa, rasa i sposobnosti, sve ćete rešavati pomoću mača i magije, a moći ćete da započnete avanturu sa nekim drugim. To znači da ćete moći da kontrolišete dva lika, dok vaš "sapatnik" kontroliše drugu dvojicu. Ovo je prva igra u kojoj ćete moći apsolutno da kontrolišete razvoj svojih ratnika, pošto u njoj rase i klase neće uopšte ograničavati sposobnosti, mogućnosti ili afinitete heroja. S nestrpljenjem očekujem... (UT)



TIME CRISIS
PROJECT TITAN

Uroš Tomić



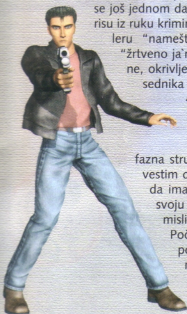


Evo, podli programeri su se još jednom pokazali kao večiti negativci, čineći da ja izgledam loše, pomerajući datum izlaska igre i objavljujući igru ranije no što je trebalo. Naravno, logično je da ste pomislili da sam možda BAŠ JA pogrešio, ali neee, odmah da znate, mrski programeri su krivi.



Jednom davno, u jednom Sega stakleniku, postojala je jedna igra, sa veeelikim pištoljem. Evo i nastavka te igre, koji će svima vama omogućiti kalibraciju (ako imate pištolj) ili nerviranje ako igru odaberete da igrate na pedu. Kakva je razlika? Kolika je razlika? Da li vam reči "muha" i "slon" govore kolika je razlika u pitanju? Da li vam treba još neki indikator, nagoveštaj, uporedba? Teško da ćete doživeti još koju.

Ričard Miler, čovek kakav se samo da sanjati, neprikosnoveni šampion u streljaštvu i količini šaržera koju može da nosi, potrudiće se još jednom da oslobodi svoju cicu Marisu iz ruku kriminalnog sindikata, koji Mileru "namešta igru". On je krivac, "žrtveno ja`nje" koje mora da nestane, okrivljeno za smrt jednog predsednika države. Miler ima samo 48 sati da dokaže svoju nevinost ili će biti upoznat sa Teslinim pronalaskom koji se zove trofazna struja. Da li treba da nagovestim da ste vi u ulozi Ričarda i da imate ograničeno vreme, te svoju vernu "ćuskiju" u ruci? I mislio sam da ne moram...



Počinjete da se krećete po površini broda, susrećući mnoge negativne likove, koji su tu da vam otuđe život, a vi se trudite da budete što precizniji, pokušavate da pronađete krivce koji su vam smestili + oteli "žemskinju" + pojeli sarmu. Oni moraju da plate.

Pošto sam bio u mogućnosti da proverim kako je igrati i na džojpedu i na pištolju, moram vam iskreno priznati da je provera bila bespotrebna. Em što atmosfera nije ista, em što igrivost nije ista, em što je vascela redakcija htela da me eliminiše, zbog radi uzvika oduševljenja i urlika hvale koja mi se odlamali od usta.



Negde u redakciji, između sardina i piva, ja i dežurni ronilac smo se oprobali u preciznosti, jes` da ni on nije za staro gvožđe, ali je isuviše bled za mlađe naraštaje. Teško da je čovečuljak neprecizan, samo mu nedostaje malo "šlifa" ili šta-ti-ja-znam-čega", ali morate se složiti da su mlađi naraštaji čudo. Njima nikad dosta krvi/akcije/uzbuđenja/adrenalina/

žena (pa vi odaberite koje vam je najmilije), pa im ni igre više ne drže pažnju kao nekad.

Na ekranu se može primetiti koji su najnegativniji aspekti kada je sama igra u pitanju, njeno prevremeno izbacivanje na tržište rezultiralo je nedorađenom grafikom i "koeficijentu" nepreciznosti, makar kada su "utoke" starije generacije u pitanju. Pošto sam imao prilike da se okoristim o dva pištolja, uvideo sam da je preciznost veća što

➠

Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenujemo.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.

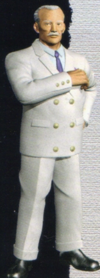




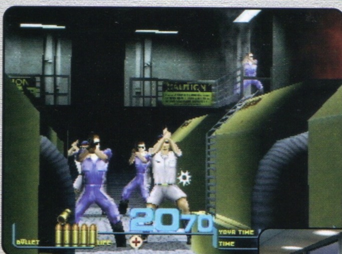
UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.

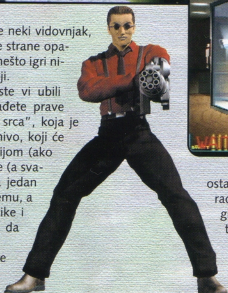




je model noviji. Inače, ako ne raspolažete prangijom sa PSX, tu je stari, dobri kontroler, koji će vam biti na raspolaganju. Možete igrati na "analogiji" (popularno nazvanoj među nama igračima) ili na kursoru, pucate na jedno dugme, a zaklon i punjenje pištolja na drugo dugme.



Neprijatelji su vazda isti, uvek stoje na istim mestima, tako da kada malo proučite igru, znaćete gde se svaki protivnik nalazi, a svi ostali će vas gledati sa divljenjem u očima, misleći da ste neki vidovnjak, koji uvek zna odakle tane dolazi i sa koje strane opasnost vreba. Action Replay Value? Tako nešto igri nije svojstveno, može se reći i da ne postoji.



Pošto vam je smešteno, svi misle da ste vi ubili predsednika Karube, morate da pronađete prave krivce, plus da oslobodite "izabranicu srca", koja je sakrivena negde na brodu. To je i prvi nivo, koji će biti siromašniji neprijateljima i puniji akcijom (ako je to moguće). Na kraju svake veće celine (a svaki se nivo deli na tri particije) vas čeka jedan "žestok" baja, kome treba prvo izvaliti šemu, a zatim ga naučiti da je oružje za velike čike i da ga mala deca ne smeju "dilati, ili će da bo'i pupa".

Prvi koji vas čeka je ludi kuvar, možda se meni čini ili je to uticaj Mapet Šou-a na programere, koji će vitlati satarom na vas, zatim je tu i gerilac, izgledom više podseća na Bolivijca nego na Meksikanca. Prva velika celina je brod, koji morate da napustite pre uništenja, a docnije izlazite na aerodrom, koji je pun Karubijskih specijalaca koji vrebaju u potrazi za vašim vitalnim organima. Zeus je drugi jak "boss" koji će vas susresti na putu do vašeg starog znanca Divljeg psa.

Prvi put se sa njim srećete krajem sledeće celine, nakon okršaja sa Blankom, nekakijem bajom koji je član njihovog kriminalnog sindikata. Pošto je bio neuspešan pri okršaju sa vama, pojavljuje se helikopter u kome se nalazi Divlji Pas, faličan u predelu desne ruke, koja je odvojena od gazde u prethodnom delu, a primetićete da na mesto tog ekstremiteta ima obrtni top (chaingun cannon), koji ga odstreljuje na najhladniji način. Toliko o lojalnosti. Što se zapleta tiče, vođa kriminalnog sindikata je Kantaris, lepa koka još lepših oblina. Pitam se kakvu je frustraciju ona doživela u svom životu da se okrene kriminalu i "hoštapleraju" niskih pobuda. Ona je samo jedna od karika u lancu opsene koji se vrti oko Ričarda do samog kraja. Na vašem putu ka osveti, jedan po jedan padaju, saopštavajući vam vitalne informacije koje se tiču sledećeg šefa i njegovih sklonosti i mesta stanovanja.

Što više napredujete u igri, moraćete posebnu pažnju obratiti na preciznost. Neke neprijatelje možete da odstrelite samo jednim hicem, dok će



ostalil zahteveti više nišanjenja, moraćete da ih izriljate u predelu lica ili glave ili drugog nezaklonjenog dela tela. U početku, na sekvenci imate samo nekoliko neprijatelja, a kasnije ih izleće i na "desetke milijuna", ne štedeći municiju i stremeći da vas liše života, života ili vitalnih organa, a možda čak i funkcija.

Grafika je nešto što me je razočaralo, ipak je vidno da su programer ili odustali od "pickanja" i "lickanja" igre na uštrb vremena. Iako zadovoljava sve kriterijume, ja smatram da to nije to, da su mogli još makar metar dana da se trude, trud bi im bio isplativiji. Zvuk nije ni malo loš, u gro slučajeva će zavisiti od prostorije u kojoj se nalazite, nekada ćete čuti zapomaganje neprijatelja, dok će vas u drugim slučajevima iritirati njihovo dozivanje i neduhoviti komentari. Muziku nisam primetio, pravo da kažem zvučni efekti i previše odvlače pažnju, a da je muzika "pičila" i da je bila prava, ja bih to itekako pomenuo. Atmosfera je odlična, ali samo ako se koristi "ses uno utokario", a bez njega je igra samo igriva, a atmosfera ode u ku...

Možda nije jedan od poslednjih hitova na ovoj legendi od konzole, ali je sigur-





Mir(n)oslav Đorđević kaže:

Ova igra i pored loše, prevashodno zastarele grafike (koja kao da koristi Crisis Beat engine), donosi prilili čnu dozu atmosfere i igrivosti koja naročito dolazi do izražaja ukoliko posedujete neki od dodataka za pucanje. Samo igranje je veoma uprošćeno (koriste se dva tastera), što rezultuje lakim navikavanjem na igru, ali i monotonijom koja se vremenom javlja. Propratni elementi (priča, likovi itd...) su sasvim OK i u potpunosti zadovoljavaju potrebe jedne ortodoksne pucačine o kakvoj je ovde upravo reč. Moja lična preporuka svim ponosnim vlasnicima pištolja i sličnih dodataka za PSX je da ozbiljno razmisle o ovoj igri, ali sam siguran da Time Crisis 2 ipak nije pravi izbor za nas smrtnike sa običnim i Dual Shock kontrolerima (šmrc...).

1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Time Crisis 2: Project Titan
Izdavač: Namco
Sistem: PAL
Žanr: Akcija



PlayStation





ju drugaricu Irenu, mog kuma i velikog prijatelja Velimira, Baju, Gordanu, Kiću, Kikija, a posebno Tinu, koja mi je opet pisala i da joj se od sveg srca zahvalim. Karl je dobar, minimal gotiva, ali više prija Astral ili neki Cujoši, makar što se mene tiče, neka GOA, neko KRLJANJE, neki oblici koji trepere i boje koje se razlivaju. Ali, kao što sam spominjao, stvar ukusa, a o ukusima ne valja suditi. Puno pozdrava čitaocima i igračima dobre volje.



no jedna od boljih igara. Meni se i svidela i pokazala se kao dopadljiva, ali samo zbog mojih sposobnosti u prangijanju, ali na duže staze se može pokazati kao monotona, tupa, dosadna i nedinamična. U svakom slučaju, ovo je jedna od igara koju morate da "valirate" da biste ustanovili da li zadovoljava vaše kriterijume.

Još jednom bih zloupotrebio svoj položaj u medijima kako bih prosledio neke pozdrave i zahvalnice. Ovom prilikom bih pozdravio mo-







Satara Jov(ić) kaže:

Ove Namcove pucačke igre sa nišanom su mi među omiljenijim igračkim žanrovima, posebno kada ih igram pištoljem. Od prethodnog dela se ništa nije promenilo sem priče - sam endžin je ostao isti, malo poboljšan, kao i stil grafike, a i sam stil igre (sakriveni ste iza nekakvog zaklona i iskačete da ispraznite šaržer, pa onda ponovo u zaklon). Novina je da su pozadine uništive, pa kada mašite uništavate predmete po nivou. Igra se može igrati joypadom, pištoljem, ili sa obe sprave, i moja glavna zamerka igri i leži u upravljanju. Kada se igra sa joypadom nišan se ne može precizno i dovoljno brzo namestiti, a sa pištoljem, neprijatelji na samoj ivici ekrana ne mogu biti pogođeni. Tako je način na koji igrate u stvari kompromis. Ipak malo je zabavnijih igra od Namcovih pištolj igara, posebno kada počnete da bivate precizni u nišanjenju.



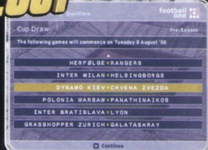
Igor Simić

LMA Manager 2001

Borba se nastavlja!!! Posle prvog dela najbolje menadžerske igre za konzole - LMA Manager, desila se već poznata situacija u našem narodu poznata kao "imperija uzvraća udarac" jer su 3DO-ovci gore pomenutoj igri "uzvratili udarac" najprodavanijom igrom u Evropi (opet Ameri zaostaju za svetom u praćenju fudbala i definitivno dokazuju da nikada neće biti fudbalska nacija) - Alex Ferguson. Naravno, kako to pravila džentlmenskog i lepog ponašanja nalažu, posle protivnika, šansa za udarac pružila se i Codemastersima, oni su je iskoristili (da li je neko pomislio da bi moglo biti drugačije) i ... sada je sve moguće. Nije to baš tako dobar udarac Codemastersa da bi protivnik bio i konačno poražen, i baš u tome treba tražiti razlog za još jednu dobru rundu u meču koji bi trebalo da bude rešen vrlo brzo (čitaj u sledećih godinu dana). Znam da vam sve ovo liči na prenos Jovana Memedovića ili pokojnog Nikite, ali dragi moji ljubitelji "menadžera", na tržištu igara ovog žanra stanje je baš ovakvo.

No, vratimo se našem LMA 2001 koji smo toliko željno iščekivali da smo sa naše LMA kartice obrisali staru partiju (prokletinji je još uvek potrebno 15 blokova memorijske kartice za snimanje pozicije) još pre nego što se igra pojavila na našem tržištu.

Igra je na opšte iznenađenje nas "menadžerskih lisaca" pretrpela velike promene u vizuelizaciji (ako mene pitate, velika je šteta što se ovo dogodilo), i u brzini igranja koja je najveći plus ove odlične (ah, nikada neću uteći sopstvenoj sentimentalnosti, jednog dana će mi doći glave !) igre. Osim ovog plusa koji nije ni malo zanemarljiv i omogućiće vam da konačno partiju od par meseci po sezoni, skratite na bar 3 do 4 puta kraći period, i konačno nećete ispred ekrana "drežditi" do rane zore, čekajući ishod novog kola Evro-kupova ili žreb za novo kolo FA kupa. Nova "šminka" za legendarnu igru je simpatična, ali (uvek ima to ALI) pojavljuje se novi problem koji nije bio karakterističan (uh, kako mrzim kada upotrebljavam ovu reč) za prvi deo LMA Manager-a, a to su slova koja nisu toliko sitna, ni toliko nerazumljiva da bi vam smetala, ali igrajući "mamutske" partije kakve mi praktikujemo "napravićete" sebi dioptriju za manje od pola godine. Kao i njegov prethodnik LMA 2001 vam nudi izbor timova iz prve četiri profesionalne lige Engleske, ali po ugledu na konkurentskog Fergusona ovog puta moći ćete da vodite i timove iz škotskih liga što je sjajna novina. Pored svih ovih prednosti LMA 2001 vam nudi još jednu novost, naime po prvi put u menadžerskim igrama na konzolama moguće je odigrati Friendly match protiv prijatelja, jer je LMA još uvek JEDINA menadžerska igra koju je moguće igrati u 2 igrača (govorimo, naravno o igrama za konzole). Ne znam da li je potrebno napominjati da su statistike klubova i igrača potpuno tačne i najnovije (izuzimajući klubove iz južne i istočne Evrope), kao i to da svaku utakmicu koju igra vaš tim možete ispratiti uživo i na Highlights -ima ... Novost u praćenju mečeva je to da sada utakmicu možete gledati iz 3 ugla, i to da bez prekidanja akcija možete svojim igračima "narediti" da se vrate, napadnu, strpljivo grade akciju ili sprovedu u delo neku od vaših taktičkih zamisli prostim pritiskom na tastere L1, L2, R1 i R2. Globalno, novi deo LMA je mnogo napredovao u smislu taktičkog planiranja i treniranja ekipe, i neki detalji koji nisu naročito bitni prilikom igranja ovakvih igara (izgled stadiona, dresovi golmana, Highlights ...) su značajno poboljšani, što uz poboljšanje u brzini igri daje potpuno novi izgled i uzdiže je na sasvim novi nivo. S druge strane tu je problem sa slovima i problem sa dovođenjem igrača iz ekipa koje nisu "počastvovane" time da aktivno učestvuju u igri (Partizan, Zvezda, Obilić, Šahtjor ...). Po svim procenama izuzetna igra koja će do dolaska novog Alex-a ili LMA potpuno zaokupirati pažnju svih virtualnih fudbalskih menadžera. Pa, navalite!!!







1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 15 blokova

Ime: LMA Manager 2001
Izdavač: Codemasters
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Fudbal menadžer



PlayStation



Pipemania 3D



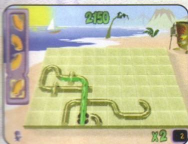
Satori Jo



Postoji malo igara sa jednostavnijom idejom od Pipemania-e. Ovo je igra koja je lepo radila i na 286 PC-jevima i tada je bila isto toliko zarazna i jednostavna kao i danas. Čovek se može zapitati da li ima poente uvoditi jednu od najjednostavnijih ideja za igru u treću dimenziju, ali ne vredi o tome misliti jer je to gotova stvar.

Ideja same igre je da na pravougaonom polju podeljenom na kvadrate, imate postavljen izvor tečnosti i vaš kurzor kojim postavljate cevi koje tu tečnost treba da dovedu do slivnika. Cevi dobijate slučajnim izborom, a sledećih par se vide sa strane polja za igranje. Elementi cevi su različitih oblika, a glavni (sa stanovišta poena koje donose) su + elementi, koji kada se povežu da tečnost prođe kroz oba kraka donose bonus poene. Tečnost se polagano kreće kroz cevovod ostavljajući igraču vremena da isplanira kako će postavljati cevi da bi skupio što više poena. Kada ne uspete da postavite cev, a tečnost dođe do kraja cevovoda, ona počinje da curi, i time se gube poeni, a ako iscuri sva, onda i život.

Pogledajmo onda šta je treća dimenzija donela (ili oduzela) ovoj klasičnoj igri. Na prvi pogled nema baš mnogo razlike od onoga što pamtimo iz prošlosti. Igračko polje mi se čini malo manjim, i okolina oko njega je animirana u stilu u kojem je nivo (pustinja, led, voda, itd). Igranjem se shvata da sada postoje zadaci specifični pojedinim nivoima. Treba pokupiti zvezdice rasute po igračkom polju, tako što se postavi cev da tečnost prođe preko polja na kojem je zvezda, i tako je pokupi ... pokupiti bonus novčiće, izdržati određeno vreme dok se ne pojavi slivnik, uništiti pregrade na polju za igranje da bi mogli da postavite cevi (što se radi bombama koje nasumično dobijate sa elementima cevovoda), proći određenim putem, itd. Ovi zadaci unose malo raznolikosti u nivoe, mada ne dovoljno da drastično promene igru. Meni lično je Pipemania uvek bila draga baš zbog odsustva bilo kakve komplikacije u igri, sem činjenice da morate cevima povezati dve tačke. Na koji način to uradite zavisilo je samo od vas i vaše sposobnosti da planirate unapred. Sada to više nije tako jednostavno, a često ni moguće. Gubićete živote na frustrirajuće načine, a specijalno kada treba da sačekate određeni element, a imate malo manevarskog prostora zbog smanjenog igračkog polja, ili zbog polja koje se vremenom smanjuje (izuzetno frustrirajuće!).



Ukupno, igra je na identičan način zabavna kao što je i nekad bila. Inovacije nisu drastično promenile igru, pa ako ste nekad voleli da je igrate probajte i sada. Ne znam kako će se svideti mlađim generacijama, jer nema ništa što bi ih privuklo da je i probaju. Znači samo za nostalgičare.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	3.0	2.5	3.5

60%

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Ime: Pipe Mania 3D
Izdavač: Empire Int.
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Logička



Fisherman's Bait 3

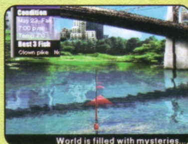
Igor Simić





Ponekad, ali samo ponekad mislim da je život suviše kratak da u njega stanu sva uživanja koja čovek može da iskusi. Otići negde daleko, pobeći od velikog prljavog grada i uživati u prirodi i njenim dobrobitima, to je prava stvar. Ali, sve je manje vremena i dobre volje da bih mogao da se sa prijateljima opustim kraj reke (uzdah !), e zato nam je SONY podario svoj "prozor u svet" (u narodu od milošte nazvan Sondža), a Konami najbolju igru u rangu simulacija pecanja - Fisherman`s Bait! Da, da dobro ste čuli, ponovo su magovi iz Konamija rešili da silno nasekiraju konkurenciju još jednom "ultimate" igrom i pokušali da nas uvere u to da svaki put MOŽE i bolje! Sada je meni pripala ta velika čast da još jednom opišem igru velikog Konamija na tako MALOM prostoru (bilo je i drugih igara Konamija, ali to smo ja i kolega Tešić rešili na muški i sportski način - Partijom Tekena, ah, kakva greška!). Pa da počnemo ... ovaj, igra je ... paaaa ... malo je reći dobra, a suviše reći Mega sonična ja ću reći da je izvanredna, ali da ipak postoji mana. Evo u čemu je problem - Ne postoji opcija Reel Sensitivity (osetljivost mašinice na vaše pokrete), jer svaki od likova koje vodite ima sopstvene karakteristike!!! A od ostalih statistika tu su i Line (sposobnost da održava liniju najlona), Power (snaga pojedinca) ... i da vas sada ne "davim" još puno toga. Ponovo je sa nama mod pecanja World monsters koji nas je u prošlom delu osvojio svojom zanimljivošću, ali je ovoga puta mnoogo, mnogo bolji jer svako čudovište koje lovite ima svoju "priču", tu su i komentatori ovog sporta koji će vas osim prenosa i bodriti prilikom akcije i davati vam savete koji vam mogu biti i korisni (mada su ponekad i malkice suicidalni). Ponovo je pred vama veliki izbor jezera i mesta širom sveta, i još veći "arsenal" (ali ne onaj iz Londona) mamaca i njihovih boja. Potrudile su se kolege iz Konamija da nas iznenade i malo većim izborom vrsta ribe koju je moguće uloviti, težina ulovljenog plena ovog puta je izražena u desetinama dela grama!!! ... i ... tako vam kažem, nije loše ... Ha, ha, ha! Ne dajte se zavarati jeftinim kopijama najboljih igara koje vam mogu odvratiti pažnju sa prave stvari, nego lepo kupite sebi primerak ove igre i uživajte u čaroliji koju ona pruža





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	5.0	5.0

92%

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Fisherman's Bait 3
Izdavač: Konami
Sistem: PAL
Žanr: Pecanje





Mihailo Tešić





The Simpsons Wrestling



Mmmm... najzad je u moje ruke stigla igra koja pokušava da zajaše na talasu popularnosti žute porodice iz američkog sna. Mmmm... Simpsonovi. PA još Simpsonovi u obliku najdebilnijeg (i zbog toga ponekad zaista zabavnog, uprkos sebi samom) američkog "sporta" - Wrestlinga. Ako u rečniku potražite reč wrestling, naći ćete da ta reč znači "rvanje". E, pa američki wrestling je daleko od rvanja koliko i zevzečenje cirkuskih klovnova od boksa. No, ipak, s obzirom na divnu osobinu koju su Simpsonovi dokazali i pokazali tokom ovih godina - da umeju na najbolji način (pomoću nadrealnog humora) da "prozivaju" sve goruće probleme američkog (i svetskog) društva - očekujemo da oni u kombinaciji sa wrestlingom, koji je oličenje svega što znači termin "idiotska zabava" mogu da se pretoče u zaista blesavu i zanimljivu igru. Da, svestan sam i da je ovo verovatno samo jedan način da se izvuče još neka para iz već više od deset godina stare priče - iako serija na američkoj televiziji traje već jedanaestu sezonu - ne pokazuje znake preterane izanđalosti ili nedostatka originalnih ideja. Ali, to se za ovu igru ipak ne bi moglo reći.



Kako igra u kojoj se spajaju dve potencijalno toliko zabavne stvari ispade u najboljoj varijanti prosečna? Jednostavno, ono "potencijalno" je ostalo samo to - "potencijalno". Iako su se momci iz Fox Interactive studija potrudili da iskoriste mogućnosti PlayStationa po pitanju grafike, nisu iskoristili mogućnosti svojih mozgova po pitanju ideja i humora. Igra nema nikakav intro, što je OK - ako je igra dobra. Mada u poslednje vreme dobar intro ne znači i dobru igru, NIKAKAV intro obično znači da nešto nije u redu... No, dosta o introu.

Kada počnete igru, nudi vam se izbor od nekoliko "režima" - ma šta ja lupam, možete igrati protiv kompa ili protiv drugara. Imate još opciju da "otključate tajne opcije", no, da bi se otključala opcija za otključavanje tajnih opcija (je l' me pratite?) morate da završite igru sa svim likovima, što ja nisam uradio, pa ta radost ostaje van mog domašaja. Šteta, jer verujem (nadam se) da bi te tajne opcije mogle bar malo da doprinesu zabavi i poprave "siv" utisak koji je ova igra na mene ostavila. Ali, možda i ne bi mogle. Činjenica da se nisam dovoljno potrudio, da jednostavno nisam imao želje, volje ni du'ovne snage da se potrudim i probam da odigram igru, makar po jednom sa svim likovima, govori dovoljno o nedostatku zabave.

Dakle, kada se psihički pripremite da počnete, morate izabrati jednog od ponuđenih likova - tu je cela porodica Simpson (osim Megi, koja se pojavljuje u vidu Mardžinog specijalnog tajnog oružja), tu su Barni, Apu, čuvar Vili... I još četiri neotvorena lika, koji će takođe ovom opisivaču ostati misterija. Na početku borbe svaki igrač stoji u svom ćošku i izgovori neku frazu - i to je najsvetlija tačka igre. Fraze su nove, imaju malo humora (ali malo) i izgovaraju ih pravi glumci iz serije. A onda počinje borba...



Borba protiv zdravog razuma koji vam govori: "Sinko, idi bolje radi nešto konstruktivno, ova igra je gluparija", "Ali, mozgu, pa ovo su Simpsonovi - ovo mora da bude zabavno!", "Ne sin-



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

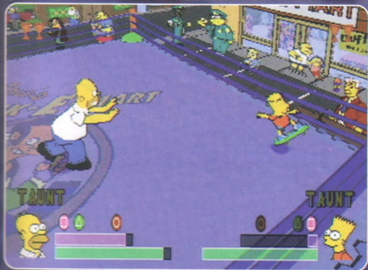
Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Simpsons Wrestling
Izdavač: Fox Iteractive
Sistem: PAL
Žanr: Tuča sa Simpsonovim junacima



PlayStation



ko, ne mora - to što su ljudi koji rade seriju genijalci i što imaju šta da kažu ne mora da znači da svaki proizvod koji je po seriji napravljen automatski poseduje jednak kvalitet.", "Ali mozgu, vidi - to su stvarno Simpsonovi. Zar im ne treba dati šansu - možda kasnije postaje smešnije/zabavnije...", "Sinko, zabavnije će ti biti da sebe u glavu (tj. mene) udaraš praznom kantom. Pa, vidi - ovi likovi svi imaju samo po tri poteza, jedno hvatanje koje u kombinaciji s nekim od tri poteza daje bacanje... i mogu da skaču. Izem ti zabavu ", "Ali, vidi mozgu - pojavljuju se i neka slova, koja kada skupiš dovoljno da se napiše TAUNT, onda pritisneš R1 i neranjiv si neko vreme... A ima i još power-upova koji se pojavljuju po ringu - zdravlje, energija... A, a?", "I šta, to ti je zabavno? PA ti si sinko (a i ja s tobom) još veći debil nego što sam mislio. Pa to ima u svakoj drugoj tabačkoj igri još od bronzanog doba.", "Da ali, svi likovi imaju po specijalan potez koji mogu iskoristiti kada im se energija napuni do maksimuma - Barni podrigne, Mardž pusti Megi na protivnika, a Vili baca grabulje i zamke za vukove.", " Sve je to super, ali gubi draž posle otprilike petnaest minuta - ZATO ŠTO SU SVIMA SPECIJALNI POTEZI UVEK ISTI!", " Ali, mozgu...", "I tuča traje predugo, a pošto je detekcija kolizije loše odrađena, pošto se likovi kreću nerealno, pošto ne može da se ispadne iz ringa - što je, svi znamo, najzabavnija stvar u wrestlingu - pošto ne znaš ŠTA treba učiniti da oboriš protivnika, nego se to samo s vremena na vreme desi, pošto u suštini samo besomučno lupkaš po dugmićima i nadaš se dobrom ishodu - ŠTA TI VIDIŠ U OVOJ IGRI?", " Pa, volim Simpsonove."... "E, sad mi je dosta, ja odoh." (Zvuk lupnjave vratima i odlazećih koraka se čuje iz Mihailove glave). Ali mozgu, ipak si i ti ponekad u pravu. Ova igra je stvarno jeftin i glup pokušaj da se ljubitelji Simpsonovih prevare, ali pametni su oni - poslušaće savet svog mudrog kolege i zaboraviti da je ova ljaga na časnom imenu springfildske porodice ikada postojala.



Miloš (S)marković kaže:

Kakva igra! Kakva igra! Moram priznati da me je igra, uprkos grafičkom nedostatku zadivila. Svi likovi iz popularne TV serije. Gomila poteza, grimasa, ludilo! Zamislite situaciju u kojoj se biju Bart i Homer! Ili Barney i Willy! Ili recimo dosadno vam je i smoreni ste. Okupite društvo i ubacite ovaj CD u Sony i odmah ćete se oraspoložiti. Komentari i ostali gegovi bitno utiču na atmosferu, ali u pozitivnom smislu. Naime, igra ne pleni grafičkom lepotom, ali je igriva i to je ono što je najvažnije!

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	3.0	1.5	2.5





Miloš Marković

BURSTRICK WAKE BOARDING!!



Za sve ljubitelje extremnih sportova, evo prave poslastice. Do sada ste imali priliku da se oprobate u vožnji skejta, snowboarda ili BMX-a, ali sada se sve seli na vodene površine. Ova igra predstavlja pokušaj da se Tony Hawk prenese na vodene površine; ili preciznije predstavlja prvu pravu simulaciju Wake boardinga. Ukoliko ne znate šta je Wake boarding, samo nastavite da čitate text. Igra je, moram priznati vrlo igriva. Kao prilog uz to ide i činjenica da su se pojedini članovi redakcije okupili i takmičli k'o će da skupi više poena. Naravno, ovo je potrajalo "malo" duže. Cilj igre je da kroz nekoliko šampionata, par tih takmičenja i još po nečega, dokažete da ste najbolji Wake Boarder na Svetu. Treba imati u vidu da su i ostali takmičari pravi majstori i da je za pobedu potrebno malo više od odličnog. Na samom početku, posle odličnog introa, kreće i sama igra. Možete se oprobati u nekoliko modova od kojih je ubedljivo najbolje odrađen Trick Competition mod. U istom cilju je da kroz 4 pokušaja skupite određeni broj poena. Trikovi se izvode na malo komplikovaniji način. Naime, najpre morate da izađete iz brazde koju stvara čamac, potom da pritisnete kvadrat kako bi aktivirali trick opciju i tek onda izvedete jedan trik. Svi trikovi se izvode na taj način što se pravo dugme mora stisnuti u pravo vreme. Ukoliko zakasnite, trik se neće uopšte izvesti. Ali, ako poranite dobićete manje poena. Skala je podeljena na tri dela. Ukoliko trik uradite u prvom delu dobićete jako malo poena i ako izvedete pravo remek delo. U drugom delu dobijate malo veći broj poena, dok u trećem delu dobijate maximum + mali bonus zbog preciznosti. Kada skupite unapred određen broj poena prelazite na težu deonicu, pa sve tako do 4 finalne deonice. Ovaj mod dolazi do izražaja samo u Multiplayer opciji. Drugi vrlo zanimljiv mod nosi ime "prepreke". Ovaj mod je najbolji za igranje u Singleplayer-u. Za ovaj mod su potrebni brzi refleksi. Naime, u ovom modu je cilj da za određeni vremenski period pređete stazu punu prepreka, i pritom skupite što više prstenova. Naravno, ovo nije lako jer se sve postepeno ubrzava. Kada završite jednu deonicu, prelazite na drugu sa više prepreka, da biste na kraju prešli na prave brzake. Ukoliko budete uspešni, za nagradu dobićete dva nova lika i nekoliko novih dasaka. Kada birate dasku najbitnije je da proverite koliko je izdržljiva, jer ukoliko izaberete onu koja je slabija, može da dođe do pucanja iste. Svi likovi u igri se razlikuju po dve karakteristike: brzina i skok. U modu sa trikovima važniji je skok, dok je u modu sa preprekama važna brzina lika. Po meni, sve je to nebitno jer je razlika jedva primetna.





Red bi bio da kažem nešto i o grafici i ostalim stvarima. Kao prvo, grafika je sasvim solidna, a refleksija vode je jako lepo odrađena. Na žalost, igra pati od sitnijih nedorađenosti, kao na primer to da će voda često da miruje i stoji kao ploča. Zvuk bi mogao da bude bolji, dok je muzika čak šta više odlična!

Ukoliko čitajući text niste otkrili šta je Wake Boarding, pročitajte text ponovo. Ako nemate ništa drugo da radite nego da dangubite igrajući Sony, onda probajte i ovu igru, jer je zaslužila vašu punu pažnju. S obzirom da nas je igra privukla na duže vreme, i da smo bili pod statusom "Ne uznemiravaj - igram", toplo preporučujem igru svakom igraču.

*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE** **(011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*





1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Ime: **Burstrick Wake Boarding**
Izdavač: **Natsume**
Sistem: **NTSC**
Žanr: **Skijanje na vodi**



PlayStation



Point Blank 3



Miloš Marković



Za one koji nisu upoznati sa ovim Namcovim serijalom, reč je o pucačkim igrama, koje sav akcenat bacaju na jednostavnost zadatka i zabavnost pri igranju, umesto na ozbiljnost, kojom je obeležena većina igara sa pištoljem. Koliko je ovaj serijal vašarskog pucanja uspešan, kazuje i činjenica da je ovo treća igra iz serije.
U ovoj igri nema priče, ili nema priče koja se proteže kroz celu igru. Sastavljena je od zadataka u vidu mini igara, koji imaju određenu težinu (sa tri varijacije), broj municije i zadato vreme. Ima igara koje koriste jedan metak, mozgalice, upucavanje meta, upucavanje meta loših momaka, upucavanje pokretnih meta, spasavanje Dana i Dona od raznih napasti, itd. Igara ima oko osamdeset i sve se odvijaju na statičnom ekranu i u vremenu od dvadesetak sekundi, sa neograničenom municijom.
Point Blank je pravljen za Namcov poseban pištolj G Con 45. Ono što je specijalno za ovaj pištolj je da je on mnogo precizniji nego bilo koji drugi pre njega. Tako smo dobili igre koje se zasnivaju na velikoj preciznosti, kada imate jedan metak i morate da pogodite muvu u letu, padajući list i sl. Druga pogodnost ovakve visoke preciznosti je velika brzina kojom neke zadatke morate izvršiti. Doduše, težina zadatka zavisi od brzine koja je tražena i takvih nivoa ima tri. Ovo donosi mnogo zabave i zadovoljstva kada uspete u zadatku i tada se stvarno osećate kao moćni pucač.
Treća igra, na žalost, nema ništa slično modu priče koje su prethodne dve igre imale. Dodat je samo žurka mod, u kome mogu igrati i više od dva igrača, ali naizmenično. Grafika nije pretrpela neke bitnije promene. Sve izgleda identično kao u prethodnim igrama. Ja sam se nadao da će biti iskorišćene poligonski trodimenzionalne igre iz Ghoul Panic igre, koje su bile sličnog karaktera ovima iz Point Blanka, samo odrađene potpuno 3D. Na žalost, ništa od toga. Suptilna poboljšanja u prezentaciji su urađena u načinu na koji se mete pokreću. Sada ima igara koje koriste komplikovane i nasumične šeme kretanja meta - kao kada se okrugle mete plave i crvene boje odbijaju jedne od drugih u polju veličine ekrana, a vi gađate samo crvene; ili mete postavljene na disk koji se okreće u zavisnosti od toga gde ga pogodite - sjajan efekat koji vas zaista namuči da pogodite mete postavljene na disk sa obe strane.
Poznavaoci istorije igara će biti obradovani otkrivajući koje igre iz svoje istorije je Namco iskoristio kao teme za mini igre u ovom Point Blank nastavku. Tu su i galaxian, i Missile Command i Tekken, verovali ili ne! Sve u svemu vrlo inteligentno i jako zabavno, posebno koliko su dobro ove klasične igre prebačene i prilagođene pucanju pištoljem.
Od ostalih stvari, zvuk je klasično vašarski što i odgovara temi igre.





Joypad je manje pokretan, ali nišan možete zadržati precizno na meti, dok je pištolj mnogo pokretniji i brži, ali manje precizan. U nekim mini igrama, osobine jednog ili drugog upravljačkog sistema će biti od veće pomoći, ali ne u svim, pa je potrebno videti šta igraču najviše odgovara.
Jedina zamerka ovoj igri se ne odnosi na njene tvorce, već na činjenicu da je verzija kod nas piratski krekovana, pa zbog toga neće biti moguće priključiti pištolj. Verujte mi na reč, probao sam. Više puta. I još napomena, da kada sam pričao u tekstu o korišćenju pištolja, imao sam u vidu iskustva iz prethodnih delova Point Blanka.

1 - 8 igrača
Memorijska kartica 1 blok
Analogni kontroler
Podržava vibracionu funkciju

Ime: Point Blank 3
Izdavač: Namco
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Pucačina

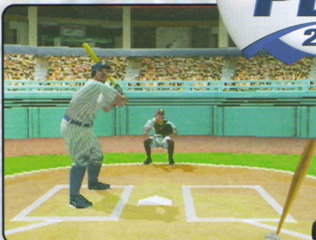






Igor Simić

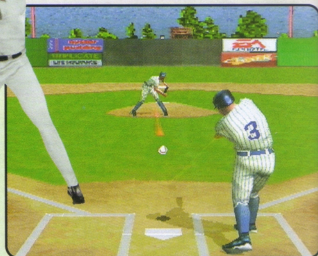
EA SPORTS TRIPLE PLAY 2002



Eh, a kao da je juče bilo kad sam opisivao Triple Play 2001... Sve je bilo tako bezazleno, urednik mi dodeli igru i kaže "... evo Igore, neki bejzbol, vidi kakav je." Bio je to moj prvi susret sa ovim, u nas malo popularnim i retko igranim sportom na Play Stationu, a sada, godinu dana kasnije, vest da je stigao novi Triple Play izazvala je neverovatno oduševljenje i neku vrstu euforije u meni bliskim krugovima. Šta se to promenilo, pa sada umesto da pljujemo po još jednom produktu Amerike (okupatorske svinje i bla, bla, bla...) mi sa nestrpljenjem očekujemo novi nastavak? Onima koji su probali da igraju ovu sjajnu igru neće biti potrebno objašnjenje, a za one koji su je propustili ovo je verovatno poslednji voz da shvate šta propuštaju u poslednjih godinu-dve.

Triple Play Baseball je (po mojoj skromnoj proceni) igra koja ima "najtakmičarskiji" (au, kakva složenica) duh od svih igara, jer kada se jednom okušate protiv prijatelja, bez obzira na rezultat i trenutnu formu osetićete neverovatnu potrebu za "revanšicom", pa za majstoricom, pa još i još i još ... Eh, koliko smo samo puta ustanovili da je prošlo 3 sata i da sutra nećemo moći normalno da funkcionišemo zbog "glupavog bejzbola", ali iz dana u dan (bolje reći iz noći u noć) ta situacija se ponavlja. I taman kada smo mislili da ćemo na miru moći da igramo ISS Pro Evolution 2 bar još par meseci - cvrc - izađe novi Bejs (tako mu mi tepamo) i "pokvari" nam planove.

Osim neverovatne igrivosti, ova igra će vas na neki sebi svojstven način za veoma kratko vreme uvesti u svet bejzbola, jer se u njoj pojavljuju svi timovi Major lige i svi njihovi igrači sa realnim statistikama i osobinama, a boga mi i svi oni igrači koji su kao legende obeležili poslednjih 60 godina proteklog milenijuma (čik da vidim da neko napravi igru o legendama sa kraja prvog i početka drugog milenijuma ha, ha, ha) i sve to uz sjajnu grafiku i odlične komentare. Prva igra u serijalu 2002 nudi vam i autentične stadione širom Amerike (njih 30), kao i stadione koji su izmišljeni, a ovoga puta moguće je odigrati partiju bejzbola čak i u dnevnoj sobi!!! Probajte sve extreme stadione, super su. Kao i u prošlom delu za komentare igre i dešavanja na terenu zaduženi su Jim Houston i Buck Martinez - legenda ovog sporta i član prvog olimpijskog tima USA - i ponovo su na visini zadatka. Obratite pažnju na zvučne efekte za vreme partije - čućete (osim announcera) i žagor publike iz koga se povremeno izdvajaju prodavci Hot dogova, vatreni navijači, trener ... Zvuk



je sjajan i moja jedina zamerka je malo previše agresivna muzika u glavnom meniju. Pored standardnih opcija u glavnom meniju se može naći i opcija Big league challenge, gde se možete oprobati na Tournamentu, Extremeu i kao novost, ovoga puta tu je "one on one" takmičenje koje će vam pružiti mogućnost da veoma brzo rešite sitne razmirice, tipa ko ide po Coca-Colu ili pivo - eto još jednog dobrog aspekta ove igre. Ovog puta dešavaće vam se da prilikom kupovine igrača, federacija ne odobri transfer zbog razlike u kvalitetu igrača, moći ćete da nameštate Pitching rotation, raspored tima u odbrani (opcija Defence) i da napravite svog igrača (Create player). Pričajući u superlativima o ovoj izvanrednoj igri verovatno bismo stigli daleko, ali umesto toga koristim priliku da vam prenesem svoje oduševljenje igrom Triple Play 2002 i pozovem vas na dobru partiju bejzbola, ako ste raspoloženi javite se, čekamo ...



*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE** **(011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 - 7 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Triple Play 2002
Izdavač: EA Sports
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Bejzbol



PlayStation

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	4.5	5.0

89%

Miroslav Đorđević



T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX





Iz MTV Interactive-a smo navikli da dobijamo kvalitetne simulacije ekstremnih sportova, pa su nas u skladu sa tim pomenuti ljudi obradovali još jednom takvom igrom. BMX, bicikl koga smo do skoro nazivali dečijim, u proteklih nekoliko godina postao je sredstvo za izvođenje takvih akrobacija, da od njih svim ''skejterima'' i ''roler- manijacima'' zastaje dah. I upravo ta impresivnost izvođenja trikova na BMX-u inspirisala je programere da naprave MTV Sport Lavins Ultimate BMX.

U kilometarski dugačkom naslovu svi (na žalost kod nas malobrojni) poznavaoci ovog takmičenja već su prepoznali ime TJ Lavins-a, jednog od vodećih momaka u ovom sportu koji se, eto potpisao na igru. U igri pored njega možete kontrolisati i mnoge druge biciklističke velikane, kao što su Chris Doyle, Chris Duncan itd. (nabrajanje se prekida, jer su to, priznajem, jedini za koje sam makar načuo). Po uključivanju igre u prilici ste da odgledate prilično lep intro, propraćen mešavinom repa i metala, nešto potpuno tipično za MTV. Kao što već postaje praksa, u pitanju su izmiksovani snimci uspešno izvedenih trikova, koji su zaista zaprepašćujući. Sledi ne tako bogat meni, u kome ste konfigurisali opcije i startovali samu igru. Prvi nivo je nešto kao practice, ne može se preskočiti, što je dobro, jer ćete u njemu najlakše savladati tehniku vožnje i naučiti kako da izvedete neke osnovne trikove.



Za razliku od samog početka igre, na kome je za prelaženje nivoa potrebno samo sakupiti više od pet hiljada poena izvodeći razne vratolomije, kasnije to nije dovoljno, već morate sakupiti i razne predmete rasute po nivou. Oni su, isto kao i u drugim sličnim igrama, napravljeni kao arene u kojima se nalaze razne skakaonice, prepreke, šipke za slajdovanje i slično. Uklopljenost poligona nije baš na zavidnom nivou, tako da možete očekivati izvestan broj bagova i blago podrhtavanje pozadine. Boje su lepe i šarene, a i frame-rate igre je na zadovoljavajućem nivou, pa su usporavanja i kočenja retka. Za razliku od pozadine koja po pitanju dizajna zadovoljava, likovi su izmodelirani prilično traljavo, naročito njihova lica, koja su zamućena.

Pokreti vašeg lika su lepo animirani, što važi i za padove. Fizika je ispoštovana u najvećoj meri, ali se tu i tamo mogu uočiti po neke greške, uglavnom pri skokovima.

Konačno smo došli do onog što je najvažnije za igru ovog tipa, a to je njena igrivost. Po tom pitanju ova igra u potpunosti zadovoljava, ali se nikako ne može reći i da je nešto posebno, jer jednostavno zaostaje za ''skejterskom'' konkurencijom. Trikovi se u najvećem broju slučajeva izvode kombinacijom jednog tastera (najčešće kvadrat) i smerova: gore, dole, levo ili desno. Ukoliko u vazduhu uspete da povežete više trikova - eto vama bonus poena, ali imajte na umu da ma šta vi u vazduhu izveli, ne računa se ukoliko se pri padu niste zadržali na točkovima (kamikaze su isključene).

Ukoliko volite ovakve igre, nabavite sebi MTV Sport Lavins Ultimate BMX, ali vam u tom slučaju iskreno preporučujem da poslušate moj savet: u cilju očuvanja zdravlja i sebe i drugih nipošto ne sedajte na bicikl (ili ne daj Bože motor) bar dva sata posle igranja ove igre.



Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.



Ur(l)oš Tomić kaže:

Hoćudasezaletimipokušamdaizjednogpotezauradimskokidvadesetosamfigura,alisesvezavršiloteškimpovredamaitraumama... PLJAS!Krvprskaizmojihušijudokudaramglavomobeton,pokušavajućidaizvedemnekudojajajakufigurukojaćezadivitisve!Ungh!Opettakrvkojakuljaizmognosa,alinećuodustatisvedokneizvedemjednusavršenufigurukojaćemiobezbeditiplasmannaovomtakmičenju.Šljis,odedžigericaizlezištapakroznos,al'miniježao,jerakosesudijamasvidi,bićupobednikšampionata... ma igraje TEHNO!



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: MTV Sports - TJ Lavin's Ultimate BMX
Izdavač: THQ
Sistem: NTSC
Žanr: Vožnja BMX-a



PlayStation



Miloš Marković

(C-12) Final Resistance



Na samom zalasku karijere PSX-a malo je originalnih igara. Svedoči smo manjka dobre ideje i izrade. U proteklih nekoliko meseci sve je manje opisa za PSX, a i igre koje su bile vredne opisivanja nisu bile bog zna šta (čast izuzecima). Koliko se puta desilo da neku igru čekate duže vreme i da se na kraju razočarate, jer nije ispala onoliko dobra koliko ste očekivali? Da li ste ikada cenili trud programera koji je uložen u razvoj jedne igre? Ova pitanja treba sve češće postavljati sebi, jer će za PSX od sada pa na dalje dolaziti sve manje dobrih igara, a verovatno malo ko ima para za PS2 (svaka čast pobednicima). Ali, budućnost nije toliko crna (barem ne u tolikoj meri koliko je u ovoj igri). Naime, kada sam na oficijelnom sajtu pročitao preview igre, brojao sam dane i mesece do njenog izlaska. E sad ostaje jedno pitanje-> jesam li se ja zabrojao ili oni kasne!?! Ne zameramo joj jer se čekanje isplatilo. Ova igra je najavljivana za poslednji kvartal 2000-te, ali iz nekih ne razloga je "malo" okasnila. Igra predstavlja kombinaciju Syphon Filtera i Metal gear Solida, sa primesama FPS-a. Igra vas stavlja u ulogu super vojnika treniranog da preživi svakakve situacije. Stvari se menjaju pojavom neprijateljski nastrojenih vanzemaljaca i robota. Pošto vi kao lik doživljavate težak udes, da biste preživeli potrebno je da se ugradi posebni implant koji utiče na sive ćelije. Od tog trena postajete rob teškoj gvožđuriji - postajete kiborg. Međutim, dok se taj implant nije razvio vi ste bili zaleđeni, jer ste samo tako mogli da preživite. Kada je nauka dovoljno napredovala, a nužda za oslobođenje postala prevelika, vas određuju i ugrađuju implant. Vremenom ćete kroz igru učiti mnoge stvari o implantu. Pošto je prošlo dosta vremena od kako ste poslednji put hodali zemljom, mnoge stvari ćete morati da učite kroz igru. Takođe, sve se promenilo, tačnije sve lokacije u igri su srušene, uništene ili zapaljene, a sve to stvara urbanu atmosferu u igri. Mnoge ljude koje ste ranije poznavali više nisu isti ili su odvedeni na drugu stranu i robotizovani ili svirepo mučeni i ubijani. Preostali preživeli ljudi su organizovali pokret otpora vanzemaljskoj tiraniji, a kako ste vi bili najbolji u svojoj klasi, na vama je da te momke povedete do konačne pobede. Često ćete u misijama biti sami, tj. jedina pomoć je preko komunikatora koji je ugrađen zajedno sa implantom. Međutim, u pojedinim misijama najpre ćete morati da oslobodite ili "popravite" određenu osobu koja će kada se oporavi, u znak zahvalnosti pomoći u misiji. Kroz misiju uvek vlada utisak apokalipse i od igrača će zahtevati totalnu smirenost da bi uspešno završili misiju. Ukoliko se igrač previše izlaže opasnosti, lako može da završi na otpadu za staro gvožđe. Ovakve situacije su preuzete iz Namcovog hita MGS. Naime, u prve dve-tri misije ne morate voditi računa o šunjanju i borbi. Napadaju vas kiborzi za čiju je eliminaciju dovoljno dva do tri metka! Ali, već kasnije ukoliko napravite jedan pogrešan korak, na vrlo neprijatan način ćete se upoznati sa lepo dizajniranim natpisom "Game Over". Zato, svako ko je igrao mgs, zna kako da igra. Za one koji bi da bez igranja mgs-a pređu ovu igru, evo par uputa. Kao prvo, uvek hodajte u polu čučnju. Ne ulazite u vidik protivnika, ako nemate dovoljno municije i dobro oružje. Uvek čitajte šta vam piše pri komentarisanju i uvek čitajte poruke. Ovo je samo par važnijih taktika. Ostale sami otkrijte. Moram priznati da sam se igrajući ovu igru prisetio dana kada se u mom Soniju vrteo MGS. Doduše, atmosfera nije baš toliko verno prenešena, ali ne može se sve imati! Ova igra takođe ima i elemente Syphon Filtera. Naime, samo izvođenje dosta podseća (ili bolje reći cela igra). Kako gore pomenuti hit 989 Studiosa ima elemente MGS-a, slobodno možemo reći da igra više podseća na SF! Svi znamo da se SF proslavio po tome što je bio pun akcije i taktike u isto vreme. Ovoj igri ni jedno ni drugo ne nedostaje. Akcije će, kada odmaknete igrajući igru, biti na pretek. Ali, opet ponavljam, ako izigravate Rambo\a loše ćete proći. Ukoliko ne znate kako da organizujete napad, ti vaše kretanje, uvek možete da uz pomoć mape organizujete kretanje postavljanjem Waypointa. Oni služe da igraču pomognu pri kretanju kroz malo "teži" deo; naravno samo ukoliko vam je lakše. U pojedinim situacijama ovo će vam mnogo pomoći, dok u nekim uopšte nećete imati potrebu da postavljate waypointe. Kada sam već pomenuo oružja, bio bi red da kažem i nešto o njima! Na raspolaganju vam je 10 vrsta







1 igrač

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: C - 12 Final Resistance
Izdavač: ASCII
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija



PlayStation



oružja. Skoro svako oružje ima primarni i sekundarni napad. Primarni služi za manje nezgodne neprijatelje, dok je sekundarni napad za one malo tvrđe. Na raspolaganju su vam razne automatske puške, sačmare, pištolji, energetski mačevi i još mnogo toga. Na žalost, onoga čega najviše treba, k'o za inat nema. Na žalost, municiju ćete teško nalaziti i brzo trošiti. Zato čuvajte municiju za malo teže situacije, jer će vam trebati. U bilo kom delu igre se možete prebaciti u prvo lice, kako bi bolje nanišanili neprijatelja. Takođe vrlo korisna opcija je i auto aim. Mnogi misle da je glupo praviti igre sa ovom opcijom, ali po meni u ovoj igri je ona više nego dobro došla. Naime, ako lokujete jednog od dva neprijatelja i pritom stanete između njih dvoje, oni mogu između sebe da se poubijaju. Takođe je korisna i opcija auto aim, koja igraču dozvoljava da iz gužve nanišani protivnika koji ga najviše može ugroziti, i tako redom dok ih sve ne poubija. Grafika je u igri sasvim solidna. Čak šta više izgleda odlično, s obzirom na ostale igre. U igri preovlađuju tamne boje, kao i tamna pozadina, to praktično ostavlja mogućnosti za bolje vizuelne efekte. Efekat vatre je jako lepo odrađen, kao i svi ostali efekti u igri. Muzika u igri je pravo remek delo. Ponekad tiha, gotovo da se ne čuje, a onda kao kiša, iznenada i neočekivano se menja tempo i počinje da pumpa adrenalin. Jednostavno, ne mogu da vam prenesem moje utiske slušajući muziku iz igre. Raspored komandi je fer i korektan, a i kontrole nisu previše osetljive.





Kada sve rezimiramo, tj. saberemo i oduzmemo dobijamo jednu sasvim solidnu igru, koja je rame uz rame sa gore pomenutim hitovima. Igra zaslužuje sve pohvale i ja mislim da bi svaki ozbiljan igrač trebalo da je odigra barem na dva minuta.





Satara Jov(ić) kaže:

Najavljivana kao (poslednja) velika igra iz Evropskog Sonyjevog studija, C - 12 malo razočarava. Priča je zanimljiva, mada ne toliko da zaželite da ne spavate samo da bi videli šta će se sledeće desiti, a kontrole su blago rečeno čudne. Ne postoji skok, a i penjanje na predmete (i to samo na neke, a ne sve) je nespretno. Kretanje, posebno kada treba da se prošunjate kroz nivo, je jako nespretno što čini igru poprilično teškom. Laserski nišan koji sve vreme radi, i ugrađen je u oko glavnog lika, veoma je dobar fazon, posebno što daje obaveštenja o neprijateljima i predmetima koje igrač može koristiti u okruženju. Vizuelno, igra je poprilično dobra, mada me podseća na sve ostale igre iz Evropskog Sonyjevog studija. Sve u svemu, C -12 je kao lagani Syphon Filter u budućnosti, gde je glavni lik Britanac, a ne Amer.



Marko Lambeta

MDK 2



Prošlog leta, srećni vlasnici PC-a imali su priliku da uživaju u čarima igre MDK II. Ovog meseca došao je red na vas - vlasnike sivo-bele kutijice koja se odaziva na ime Dreamcast.

Ako ste po punom nazivu igre, koji glasi Murder Death, Kill, zaključili da se radi o krvavoj Quake-olikoj pucačini, prevarili ste se (više sreće u sledećem kolu). Radi se, zapravo, o sjajnoj mešavini akcije i pucačine, u kojoj ne vodite jednog baju ili bajinicu, već čak troje bajadi (pri pisanju ovog teksta autor je obilato koristio Bušmansku gramatiku).



Ne radi se o klasičnoj postavci, u kojoj birate jedan od ponuđenih likova, već kroz deset nivoa naizmenično upravljate Kurtom, čistačem koji više voli da riba, nego da spasava svet od vanzemaljske invazije, četvororukim psom Maksom i luckastim profesorom Hokinsom. MDK II predstavlja svojevrsnu parodiju mačo udri-ubi žanra, likovi kojima upravljate su sušta suprotnost prenabildovanim tupadžijama koji količinu inteligencije u glavi nadoknađuju količinom municije u mitraljezu.

Dok vodite Kurta akcenat igre je bačen na akciju u Tomb Rider fazonu. Dakle malo skakanja, malo pentranja i malo više prosipanja vanzemaljskih crevaca. Ovaj lik nosi specijalno odelo u koje je ugrađen padobran, pomoću koga može da odleprša na manje dostupne platforme. Na glavi Kurt ima kacigu sa snajperom, a u desnici ruci mašinku. Nivoi u kojima vodite četvororukog psa Maksa, predstavljaju pravu pucačku roštiljadu. Nema tu mnogo taktiziranja i rešavanja zagonetki, već "zvekete brate". Maks u svakoj ruci može da nosi po jedno oružje, pa možete zamisliti kakvo pucačko iskustvo pruža istovremeni rafal iz sačmare, magnuma, mitraljeza i uzija. Profa Hokins je čova u godinama, pa mu prangijanje i skakanje nisu jača strana. U njegovoj koži moraćete da pokrenete najviše moždanih vijuga. Kombinujući predmete, treba rešavati zagonetke i praviti unikatna oružja za masovno uništenje. Poput atomskog tostera, na primer.

Od drugih igara, MDK II se izdvaja i sjajnim grafičkim dizajnom. Svi nivoi su lepi i zanimljivi, a likovi su vrlo duhovito nacrtani i odlično animirani. Ovo je jedna od onih igara koje oduševljavaju svojim vizuelnim šarmom, a ne brojem poligona koji u jednoj milisekundi prolete ekranom. Od jezovite muzike u igri, nakostrešiće vam se kosa na glavi, pa ćete dok igrate MDK verovatno imati "zurku" u pank fazonu. Od zvučnih efekata najupečatljiviji su "nepristojni" zvuci, koje vaši vanzemaljski neprijatelji obilato ispuštaju.

Programeri su imali težak zadatak da sve različite pokrete, karakteristične za svaki od likova,



smeste na samo jedan kontroler, ali to im je u potpunosti uspelo. Detaljno objašnjenje poteza daće vam profa na samom početku igre, pa vas zato neću zamarati magičnim kombinacijama tastera.

Igračka atmosfera je malo ugušena zaista velikom težinom igre. Autor ovog teksta dobio je, cirka, tri čira na želucu i trinaestopalačnom crevu makljajući žilave bosove na kraju svakog nivoa. Zato uz tekst redakciji prilažem lekarski nalaz, sa molbom da me pošalju u banju, na oporavak.

MDK II je sjajna igra sa kojom ćete podjednako uposliti i palčeve i mozak, pritom se sjajno zabavljajući. Ne dozvolite da vas težina ove igre odvrati od njenog konzumiranja. MDK II budi onaj igrački inat koji će vas sigurno naterati da posle svakog neuspeha ponovo pokušate, kroz zube izgovarajući rečenicu: "Rrrazbiću ga ovaj put."

Zahvaljujemo se ***CD klubu Media Play - Novi Sad (021/44 37 88)*** *na ustupljenim diskovima.*



Ur(l)oš Tomić kaže:

Maestralno, maestralno, ambalaža rotira... Kao jedan od velikih fanatika moram priznati da je ova igra jedna od retkih koja me zabavlja do "genitalija", što zbog ideje, što zbog radnje. Priča dobra, kontrole malo "glibave", ali sve ostalo je regulare i zadovoljava moje kriterijume u potpunosti. Smatram da ćete uživati "plešući" je, a i ako ne budete uživali, smatram da nešto debelo nije u redu sa vama i da je krajnje vreme da potražite stručnu pomoć, a ja ću u međuvremenu da riljam po negativcima, uživam, zezam se i upražnjavam alkozu. Toliko...



1 igrač

VGA Kompatibilno

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Podržava vibracije

Ime: MDK 2
Izdavač: Interplay
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Pucačina

Dreamcast

THE DUKES OF HAZZARD II
DAISY DUKES IT OUT


Miloš Marković



Mrski žandari me jure, a ja se ne dam... Oni su tik iza mene, progone me, sa određenim rečima na usnama ("Rizlu imaš, ličnu kartu nemaš..."), priželjkujući da me totalno zamardeljaju i liše me slobode. NE MOŽE!!! Ni bolji nisu uspeli da mi "dohakaju", a kamo li mrski panduri. A ako meni ne verujete, pitajte urednika i šefa marketinga, ni oni ne mogu da mi stanu na kraj, a kamo li represivni organi milog mi grada.

Pa, takva je situacija i u igri, koja počinje sekvencom žustre jurnjave dvojice "ljokoa" od strane organa reda i Mira (Marković), koji se trude da ne ostanu trudni.

Daleko od toga (pošto je igra vožnja) da će interesovati fanatike koji su tu da bidnu prvi, da budu najbolji, pošto se igra razlikuje od ostalih vožnji po cilju izvršavanja misije. Elem, ako vam prethodna rečenica nije baš najjasnija (nije ni meni, a najgore je to što sam baš JA autor teksta), posegnite za prethodnim delom igre (za razliku od mene) i shvatićete o čemu pričam.

U igri je cilj pobeći žandarima (ako vas uloga baci na mesto braće Hazard) ili sakupiti neke predmete, a sve to pre nego što vam istekne vreme predviđeno za misiju. Predmeti variraju od zastavica i pehara pa sve do ne-znam-ti-ja-čega, ali to je uglavnom cilj. Braća Hazard su opremljeni "budženom" mašinom General Li, koja je već istima pomogla oko osvajanja nekih šampionata, a bo'me i oko akcija bežanije od već pomenutih mrskih pripadnika organa i reda (represivnih, da budem tačniji).

Iako igra nije nešto posebno odrađena, moram priznati da je priča zanimljiva, a pored toga što nije originalna, makar je neobičajena, pa me je privukla baš zbog toga, a smatram da će i vas, ali samo ako ste zaljubljenici u vožnju. Ja sam daleko od zaljubljenika, ali ako je moju pažnju držala, možda će i vašu. Uživao sam puštajući "murijaše" da se tuku levo i desno od ograde, mislili su da mogu da me "po'apse" pa su konstantno izletali pred vozilo, al' džaba. Ne samo da me nisu pohvatali, već su konstantno zaostajali za mnom.

Zvukovi su đene-đene, tu i tamo neki blesavi komentar na "hillbilly" akcentu američkih farmera, muzika kao kul, grafika sasvim solidna i valjana, a igrivost dobra. Ni med, ni mleko, nit' smrdi nit' miriše, al' romori nekako pristupačno, obezbeđujući makar kratkotrajnu zabavu ljubitnicima pomenutog žanra. Na duge staze nijesam imao priliku da je đuskam, ali ovo što sam video mi je bilo dovoljno da razglavim vilice od smeja svaki put kada su žandari pokušavali da me prestignu, a mesto toga završavali poteru u svinjcu ili kukuruzištu.

Čisto da ne bude da je igra loša, meni nije bila, da li će vama biti ne znam, ali ne verujem. Prema tome - dabome, pravac lokalni diler PSX igara, pa sami procenite da li igra poseduje makar i jedan jedini aspekt koji će vas privući, a ja sam još uvek pri svome - igra nije ni malo loša. Trudite se da uživate koliko sam i ja...



*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE** (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.*



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Dukes Of Hazzard 2
Izdavač: Activision
Sistem: PAL
Žanr: Trka





Miroslav Đorđević

TAXI 2

1 igrač



Ime: **Taxi 2**
Izdavač: **Sega**
Sistem: **PAL**
Žanr: **Trke**

Dreamcast



Ubi Soft-u u poslednje vreme cvetaju ruže. Izbacili su nekoliko hit igara koje su im donele zavidnu zaradu, a nedavno su i otkupili nemačku firmu Blue Byte (svi ih znamo kao tvorce popularnih Settlers-a). No, sada nam pod okriljem Ubi Soft-a na tržište dolazi Taxi 2 koji će definitivno pokvariti idilično poslovanje firme, jer je reč o veoma nekvalitetnoj igi koja teško da će naići na podršku igračkog auditorijuma.
Kao što ste već verovatno i sami zaključili, radi se o igri pravljenoj po drugom nastavku komercijalnog filmskog hita Taxi, koji nisam gledao, ali posle igranja istoimene igre nešto i nemam želju da to učinim. Reč je normalno o vožnji, ali je ona tako traljavo izvedena da više asocira na slične igre sa PlayStation-a, nago sa Dreamcast-a. Ukoliko pogledate date slike, možete zaključiti da grafika i nije toliko loša, ali verujte, kada vidite sve to u pokretu, promenićete mišljenje. Za razliku od drugih sličnih Dreamcast igara ovde ćete u pozadini videti upadljivo docrtavanje, kao i priličan broj bagova pored staze. No, to toliko i ne bi smetalo, da je barem upravljanje i gameplay rešen dobro (Driver 2, na primer, ima više bagova nego more kapljica, pa je ipak igra godine), ali na žalost Taxi 2



Igor Simić

Trick Style

1 - 2 igrača



Ime: **Trick Style**
Izdavač: **Acclaim**
Sistem: **PAL**
Žanr: **Skejtbording**

Dreamcast

Pssst... halo, da li me čujete? Ne smem da budem glasan, jer ako me čuje Darko ode glava! Šta kako? Pa ne sme da sazna da sam samo trening za ovu igru prelazio skoro pola sata. Kako kakve veze ima?! Znam da sam i ja čovek od krvi i mesa (i još po nečega) i da i meni može da se desi da ne pređem trening, jednom, dvaput i nekako, ali da li čuveni maestro Simić, poznat po tome što je svetski mag za sportske igre može sebi da dozvoli da trening ne pređe čak ni iz petog pokušaja? Ne, nikako ... to ne sme da se desi u njegovoj karijeri! Zato dragi prijatelji ako budete (kao i ja) imali problema sa igranjem Trick style-a nemojte to pripisati svojoj "zahrđalosti" (ili još gore mojoj), nego lepo priznajte da je Acclaim napravio izuzetno tešku igru, i u svojim pismima spomenite kako imate poteškoća sa težinom ove generalno dobre igre, inače, ode mi glava!





Pre nego što se odlučite za igranje Trick style-a verovatno biste želeli da saznate o kom je to tako teškom i zahtevnom sportu reč. Dragi prijatelji u pitanju je neka fuzija Coolboarders-a, Wipe out-a (!?!) i Extreme games-a koja se ogleda u vožnji futurističkog boarda koji kao u Wipe-u lebdi neznatno iznad podloge i sa kojim je moguće izvesti razne vragolije koje se boduju (ovo, i to što je u pitanju vožnja boarda, preuzeto je iz Coolboarders-a). Pridodajte tome i vremenski limit i putanju kojom je neophodno proći, pa još i protivnike koji se međusobno "mlate" (nećete ni vi biti izuzetak) i već polako možete sebi stvoriti sliku o tome koliko je ovu igru teško, ali i zabavno igrati. Sliku o valjanosti ove igre u potpunosti će vam potkrepiti odlična grafika i dobra Cyber muzika koja se potpuno uklapa u ambijent ove igre (i ponekad zna da "smori", ali hvala momcima iz Acclaim-a koji su nam ponudili opciju Sound u kojoj je moguće muziku smanjiti, pa čak i neutralisati).
Igra nema intro! Izgleda da se pojavio neki novi trend u svetu proizvođača koji potpuno zanemaruje dobri stari intro, jer se sve češće pojavljuju igre (i to uglavnom za DC i PS2) koje su sjajne, ali im taj kvalitet ne daje za pravo da nas liše introa. 'Oću INTRO!!! Ha, ha, ha ... No bez obzira na ovaj nedostatak koji će se nekima učiniti nevažnim, kada





i tu podbacuje. Skretanje je nekako preoštro i prenaglašeno, što veoma smeta, jer ste skoro uvek u misijama tesno vezani za vreme, plus što ne smete praktično nigde očešati kola, a za to je sa ovakvim komandama potrebno virtuozno umeće.

Mape su dizajnirane prilično nerealno (urbanizam grada je smešan), a od pešaka ni traga ni glasa. Što se tiče ostalih tehničkih karakteristika (zvuk, muzika itd...) može se reći da zadovoljavaju prosek.

Svi navedeni faktori plus činjenica da postoji samo 1 (i slovima jedan) mod igranja, kao i nemogućnost biranja drugog jezika sem francuskog (da, cela igra je na francuskom!!!) čine da Taxi 2 ne može da dobije prelaznu ocenu (preko 50%). Moja preporuka je da ovaj naslov preskočite u moru kvalitetnih igara ovog tipa za Dreamcast.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.5	3.0	2.5	3.0	48%



jednom krenete sa igranjem Trick style-a biće vam veoma teško da se zaustavite, jer vas posle veoma prostog glavnog menija čeka izbor likova, a tamo ... Tamo je 9 likova od kojih svaki ima ime, nacionalnost i godine (od osobina koje su vam subjektivno bitne) i Speed, Skill, Strength i Thrust od osobina koje će vam biti i objektivno veoma bitne za vreme vožnje, jer vam od ovih karakteristika (ah, opet ova užasna reč) u mnogome zavisi kako ćete prelaziti nivoe. Posle izbora lika ponuđen vam je i izbor daske, ali na početku moraćete da se "zlopatite" sa najlošijom daskom otkako je sveta i veka i moraćete da je koristite sve dok ne pređete prvi krug Challenge nivoa (ima ih desetak). Počećete od instrukcija trenera koji će vas vremenom naučiti svim potrebnim i nepotrebnim trikovima i načinima vožnje, ali da biste naučili bilo kakav trik potrebno je uspešno preći trening, e pa sad vi vidite zašto je onoliki problem preći trening, a o trkama da i ne govorim.



Posle nekoliko sati provedenih uz Trick style verovatno ćete poželeti da se okušate i u versus modu, ova igra vam pruža mogućnost i za takvu partiju, a to je nešto mnoooogo, lakše, opuštenije i manje komplikovano, i u ovakvim partijama ćete verovatno dugo, dugo, dugo uživati.

'Alo, prijatelji, je l' sad sve u redu? Nećete reći Darku je li? Čekam vas kada se malo "navežbate" na jednoj partiji. Vidimo se!

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.0	4.0	4.5	85%



Uroš Tomić

ZOMBIE REVENGE



Sedim i igram, kancelarija, mlađi naraštaji voljene redakcije se šunjaju neposredno iza mene i dišu mi za vratom. Pitaju se kako to da se ovakve igre još uvek proizvode, sumnjivo me gledaju i odmahuju glavom... Što je uznapredovala tehnika, to je bre čudo jedno. Što bi rekao jedan veliki čovek u jednoj još većoj predstavi: "Napokon, jedan živi primerak gamadi Vilotića..."
Ne sećam se tačno u "kojom" sam tekstu pominjao film "Zora Mrtvaca", koliko ga gotivim i koliko sam ga puta odgledao, ali sam siguran da neko to pamti (makar mestimično). Naime, ako ste to primetili, sigurno ste pretpostavili da sam "ljubitnik" svakojakog nasilja, a posebno terora, koji živi sprovode nad mrtvima. Ja sam jedan od "fanđa" (fanatika prim.aut.) koji neograničeno uživaju pri odstrelu AI mrtvaca iz neposredne okoline. To je naravno ovde baš i slučaj - klanje mrtvih.
Jednom davno, u zemlji "Ameriki", zemlji dalekoj, bejaše na slobodi velika količina bolida, koji odlučiše da sprovedu istraživanje o korišćenju mrtvaca u svojstvu oružja (glupi Amerikanci prim. aut.). Big mistake! Sada gomila nakaza slobodno šeta gradom, okorištavajući se o delove tela živih, krkajući ih "parče po parče", rušeći, paleći i pljačkajući sve pred sobom. Ko je tu da ih zaustavi? Vi, naravno.
Nakon podešavanja konfiguracija, teškoće, komandi, suočićete se sa velikom dilemom, da li je bolje odabrati "curu", "baju" ili "nakazu". Ja sam odabrao nakazu, sada iskreno da vam priznam, nisam siguran kako se tačno zove, nešto u tripu Rikiya Jusudžama (ili nešto u tom fazonu), ali me je njegov fizički izgled oduševio. Dečko izgleda skoro isto kao većina kreatura koje su tu za odstrel.
Igra je neki hibrid 3D tuče i pucačine iz trećeg lica, u kojoj je cilj poraziti sve što stoji na nogama, a da nema puls i da se hrani ljudskim mesom, delimično upotrebljavajući pištolj, a letimično udarce ruku i nogu, a sve u cilju eliminisanja podlog Maks-a, negativca koji se pojavljuje u javnosti već po koncu prve misije. On (Maks) je knjiški primer vucibatine i probisveta, osobe koju rođena majka voli samo praznikom (i pred komšijama), a koja je tu najtavniji lik, tipični negativac i kompleksaš, koji želi da uništi ceo svet (verovatno ne kapirajući da će i sam propasti).
Sve misije su vremenski ograničene, ali ćete imati dovoljno vremena da sve izvršite, pošto nema mnogo razmišljanja. Uglavnom se neki predmet pokupi i iskoristi u međuvremenu, kada se ne upražnjava brutalno ubijanje. Cilj je proći nivo u što kraćem vremenu i odstreliti ili "odlomiti" glavonju koji vas "čekića" na kraju etape. Koristili ekstremitete ili prangije - od volje vam. Usput ćete skupljati bonus oružja i municiju, energiju i protivotrov koji će vas štititi od "zombi" virusa. A oružja ima: mašinke, bacači plamena, burgije, bombe, sekire i, i, i... ima tu još nečeg - kutije iz kojih će iskakati mrtvaci ili pojačanja, pancir (armor) itd, itd.





Modovi u kojima igrate se dalje raspakuju, posebno Boss mode, koji će se otvarati u skladu sa vašim napretkom i pređenim glavonjama, a i kada izaberete Original mode, moći ćete da odaberete da li želite imperativ da bacite na pucanje, tuču ili da su oba jednako zastupljena.
Grafika izgleda dobro, ni previše dobro ni previše tragično, ali mi se čini da je gro stvari moglo da bude valjanije. Zvuk na momente deluje izvanredno, ali je ostatak vremena prosečan i nedovoljno bogat. Igrivost je sasvim dobra, jer igra nije previše komplikovana, a ipak poseduje neke kvalitete koje ne bi trebali zanemariti, a atmosfera nemerljiva, makar meni, ali ko će verovati meni, kada svi znaju da sam ja psihopata svoje vrste.
Šta reć' na samom kraju, osim da igra nije jaka "za'pet", ali nije ni taraba ni krš. Tu se negde ugnjezdila u sredinu, zadovoljavajući onaj stariji sloj old school igrača (kojemu i sam pripadam), ali i zabrinjavajući onaj mlađi, koji više nema poverenja i reči hvale za skrolujuće tabačine i pucačine, koje su sve manje i manje zastupljene u ovim teškim vremenima. Možda ne predstavlja "alem kamen nebrušen" ili parče kolekcije, ali je definitivno igra koju ne biste trebali zapostaviti, makar i što se tiče kratkoročne zabave. Zemite je i pređite, čisto da biste mogli docnije reći: "Ona raspalina? Ma daj, pa prešao sam je još onomad..."



1 - 2 igrača

VGA Kompatibilno

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Podržava vibracije

Ime: Zombie Revenge
Izdavač: Sega
Sistem: PAL
Žanr: Akciona arkada

Dreamcast

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	4.0	5.0

83%



Marko Lambeta

GUNBIRD 2



Evo nama još jedne japanske prerade igre sa automata od pre sto godina i eto velike radosti milionima malih, žutih Japančića. Za ostatak sveta, nisam tako siguran.

Gun Bird II je klasična "pucajnasveštosemiče" igra. Napucavanje biliona neprijatelja, skupljanje raznih dodataka i to je to. Umesto, za ovakve igre, uobičajenog svemirskog broda, u ovoj igri vodite veštice, čarobnjake i druge iščašene likove. Najupečatljiviji utisak ostavlja Morigan, kraljica noći, naročito svojim silikonskim poprsjem.

Jedna od najzanimljivijih fora u igri je arkadni igrački mod. Originalalni Gun Bird igrao se na automatu sa dugačkim ekranom, koji omogućuje sjajnu preglednost i lepšu sliku. Pošto "mali ekrani naših TV prijemnika" više idu u širinu, u arkadnom modu potrebno je televizor izvrnuti na bok, tako dobijate imitaciju dugačkog ekrana sa automata. Uzimajući u obzir prosečnu starost TV-a u našim domovima, kladim se da će posle ove operacije, majstor Rašine kolege imati pune ruke posla.

Poslednjih godina, moćne igračke konzole daleko su pomerile grafičke granice igara. Gotovo svaka igra nakićena je sa ko zna koliko miliona boja, poligona, tekstura, frejmova, itd. i većinom se odvija u prebudženom trodimenzionalnom okruženju. Sa ovom činjenicom upoznat je sav igrački svet (uključujući i moju babu koja uveliko prži 3d Štrikanje & Kukičanje), ali ne i bratija iz Capcom Entertainmenta. Sećam se da je tabačina Street Figter koju je "iznjedrila" ova izdavačka kuća izgledala zaista ubogo pored jednog Mortal Kombata, a to je bilo pre skoro osam godina. Na žalost (ali nezagriženih Japančića) Capcom i dalje fura isti fazon: 2d loš manga crtež koji je još lošije animiran. Jednostavno nisam mogao da verujem da posmatram igru pravljenu za Dreamcast, a ne za neku kantu od pre desetak godina. Zvuk je jako loš, te mu u ovom tekstu neću pridati ni najmanje pažnje. Zbog bednih tehničkih kvaliteta, Gun Bird II se preporučuje samo onim igračima koji su poslednjih deset godina proveli na pustom ostrvu, Mesecu ili u komi, pa nisu bili u mogućnosti da vide koliko su igre napredovale u poslednjoj deceniji.



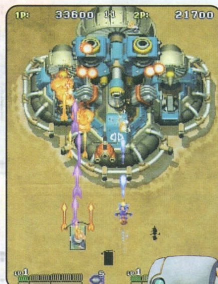
Priča je nešto drugačija kad je igračka atmosfera u pitanju. Ona je na prilično visokom nivou, ali samo za okorele ljubitelje igara ovog žanra. Živci i palčevi će vam biti konstantno napeti dok budete tamanili neprijatelje koji nadiru sa svih strana, u abnormalno velikim količinama.

Kontrole u igri su teška klasika: na dugme A pucate, na B ispaljujete prateće rakete, a X dugme se koristi za blisku borbu, prsa u prsa. Da vam palčevi ne bi prokrvarili od silnog stiskanja tastera za pucanje, držeći desni okidač aktiviraćete auto paljbu.

Za kraj ću vam otkriti i superefikasnu i jedinu odgovarajuću kombinaciju tasetera za ovu igru. Pritisnite dugme Power na vašoj konzoli, zatim Open, izvadite CD Gun Bird II i bacite ga komšijinim svinjama. One će sigurno više uživati u konzumiranju ove igre, nego vi.

Zahvaljujemo se ***CD klubu Media Play - Novi Sad (021/44 37 88)*** *na ustupljenim diskovima.*



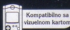




zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
2.0	1.5	3.0	3.5

36%

1 - 2 igrača



Ime: **Gun Bird 2**
Izdavač: **Capcom**
Sistem: **PAL / NTSC**
Žanr: **Pucačina**





Neka vam ovo proleće bude nešto posebno!

Priznajte da ste već više od deset godina tajno zaljubljeni u Game Boy. Svake godine ga gledate kako stasava u sve lepšu konzolu i vaša želja za njim se svake godine povećava. Pogotovo sada kada je izrastao u Game Boy Color.

Priznajte to sebi i drugima. Ovog proleća mora biti vaš. Sada je pravo vreme da ga nabavite i to iz najnovije kolor kolekcije, u šest "cool" boja:

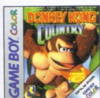


Tirkizna, Plamna Crvena, Providno Ljubičasta, Sunčano Žuta, Neon Zelena i Ljubičasta.

Game Boy Color - nemojte da vam propadne i ovo proleće!



Croc



Donkey Kong Country



Driver



D. Mira Freestyle BMX



The Grinch



GTA 2



102 Dalmatians

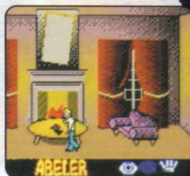


Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160
Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36

SCOOBY-DOO! Classic Creep Capers



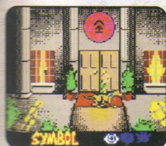
Gradimir Joksimović



Još jedna igra studija THQ s licencom poznatog crtaća, prijatno će iznenaditi sve ljubitelje dobre avanture na Game Boyu, baš kao što je bio slučaj sa Scooby Doo igrama na Nintendu 64. Zahvaljujući prijemčivom humoru i dobro oživljenoj atmosferi iz crtanog filma, Classi Creep Capers će biti dobrodošlo osveženje za svakoga ko ceni miroljubivu, "porodičnu" igru punu uzbudljivih obrta.

Scenario igre zasniva se na jednoj od najuspešnijih epizoda Skubi Dua, u kojoj tim mladih istraživača ispituje slučaj misterioznog kradljivca nakita, koji likom podseća na ozloglašenog Mister Hajda. Tu je, naravno, i Doktor Džekil, ali da li je on kradljivac ili nedužna žrtva podvale? Pažljivo sakupljajte dokaze i rešenje će vam vrlo brzo biti na dohvat ruke.

Tokom igre upravljećete svim članovima tima i voditi ih u potragu za tragovima, dokazima i tajnim prolazima kojima treba da suze krug osumnjičenih. Platformskih elemenata ovde nema, tako da se sve svodi na dobro, staro istraživanje, da ne kažemo "njuškanje" po svakom ćošku sablasne vile. Takvo izvođenje posebno će se dopasti ljubiteljima igre Maniac Mansion, koji će se ovde osećati kao kod kuće. Svaki lik kojim upravljate ima različite sposobnosti, koje treba primeniti na tačno određen način kako bi se rešile zagonetke. U suštini, sve se svodi na interakciju s likovima i predmetima i pravilnu upotrebu elemenata iz inventara.



Kontrolni sistem je odlično koncipiran - pritiskom na taster A dobija se spisak akcija koje je moguće preduzeti, dok se sadržaj inventara pregleda pritiskom na taster B. Igra je linearna i zabavna, s dobro podešenom težinom zagonetki. Grafika i zvuk su odlični, a posebno prijaju full screen inserti u stilu crtaća i odlična animacija likova (čak se i Skubi kreće trapavo kao u filmu). Jedino što smeta je mali font kojim se ispisuju dijalozi, posebno kada se uzme u obzir činjenica da priče ima zaista mnogo.

Classic Creep Capers je sve što bi jedna Scooby Doo igra trebala da bude, lepa je, zabavna i privlačna. Zameriti joj možemo samo na dužini - iskusniji igrači je mogu završiti za nepunih šest sati.



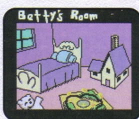


Ime: Scooby - Doo Classic Creep Capers
Izdavač: THQ
Veličina: 16 Megabita
Žanr: Avantura

GB color

Racin' Ratz





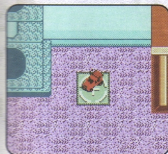
Gradimir Joksimović



Kompanija Mattel Interactive možda nema dugu tradiciju proizvodnje igara za Game Boy, ali se svakako može pohvaliti dobrim kvalitetom i uspehom koji njeni programi beleže (Hot Wheels Stunt Track Driver i Matchbox Caterpillar Construction). Poslednja u nizu igara ovog proizvođača je akciona mozgalica u kojoj se pojavljuju Mattelovi automobilčići na daljinsko upravljanje - Racin' Ratz.

Igrač se nalazi u ulozi deteta koje je automobilčićem razbilo vazu, pa je po kazni poslato u svoju sobu. Zatvoreni u sobi, ne možete raditi ništa zabavno, ali zahvaljujući vernom daljincu, možete nastaviti da pravite haos po kući. Upravo je tu cilj igre - vozite svoj automobilčić kroz deset soba i ispunjavate zadatke. Koncepcijski, igra je slična Chip's Challengeu - na početku nivoa (sobe) dobijate određeni zadatak koji obično predstavlja nekakav nestašluk. Recimo, ukrašćete novčanik iz tatine sobe, a baki sakriti protezu. Kako ćete to uraditi, zavisiće od vaše domišljatosti i konfiguracije terena kojim se vaš automobilčić kreće.

Vozilom upravljate gledajući ga iz ptičje perspektive, koristeći dodatke i kućni inventar kako bi odradili zadatak. Recimo, u jednoj od soba predmet od interesa nalazi se visoko na polici. Da biste se popeli na policu morate pribaviti dodatak za vožnju uza zid, a ovaj se nalazi na mestu do koga možete doći samo preko tankog lenjira. Zato najpre morate smanjiti vozilo, a dodatak koji to omogućuje lociran je u fotelji koju treba preleteti. Kapirate? Igra ima po nekoliko takvih zagonetki u svakoj od deset soba, što će reći - imaćete pune ruke posla.



Igra je zaista izazovna i veoma zabavna, ali bila bi još napetija i energičnija da su dizajneri uključili i vremensko ograničenje za ispunjenje zadatka. Ovako, imate svo vreme ovog sveta da rešite zadatak, što prilično osiromašuje atmosferu, jer isključuje potrebu za brzim razmišljanjem.

Grafika je jedina veća mana Racin' Ratza. Zbog ružnjikavog crteža često nećete znati koji su predmeti pred vama. Srećom, loša pozadinska grafika oplemenjena je dobrim dizajnom sprajtova i sjajnim interfejsom.





Ime: Racin' Ratz
Izdavač: Mattel Interactive
Veličina: 16 Megabita
Žanr: Puzzle

GB color



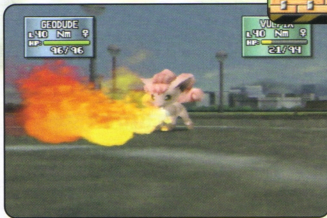
Gradimir Joksimović

Pokémon Stadium 2



PokÈmon ludnica se ne stišava ni danas, nekoliko godina otkako je Nintendo predstavio ovaj RPG koncept. Doduše, igrači već pokazuju vidne znake zamorenosti ovom temom. Međutim, sve slabiji priliv novih igara za Nintendo 64 primoraće ih da neko vreme provedu uz PokÈmon Stadium 2, novu inkarnaciju starog hita, obogaćenu još boljom akcijom, novim igricama i sočnom grafikom.

Osnovna zamisao ove igre ni malo se ne razlikuje od originala, s tim da ima dodatnih 100 PokÈmona. To daje ukupan broj od 249 PokÈmona, pri čemu neke likove, kakav je Celebi, možete dobiti samo direktno od Nintenda, ako ih spopadnete na nekoj PokÈmon turneji (PokÈmon Stadium 2, doduše, ima Celebia, ali ga igrači mogu dobiti samo kao rental varijantu, i to nakon što završe sve kupove). Igra je nafilovana mini-igrama, a postoji i mogućnost importovanja likova iz igara PokÈmon Red, Blue, Yellow, Gold i Silver. Novinu predstavljaju i animacije napada i oštećenja, koje nismo viđali u prethodnom nastavku. Igra zaista lepo izgleda, štaviše, može se reći da je impresivna - ali samo za posvećene ljubitelje PokÈmona. To nas vodi do jednog od najvećih problema PokÈmon Stadiuma 2 - najbolji deo igre je transfer PokÈmona s pomenutih Game Boy verzija igara na N64 platformu, što se obavlja pomoću Transfer Packa. Ako nemate potrebnu opremu, morate se zadovoljiti "iznajmljenim" PokÈmonima koji imaju standardizovane karakteristike i statistiku. To znači da će se igra u punom svetlu pokazati tek kada PokÈmoni kreirani na Game Boyu zažive u 3D svetlu, u okruženju PokÈmon Stadiuma. Jedino vam takvi likovi, koje poznajete uzduž i popreko, mogu obezbediti dobar ugođaj. U suprotnom, igra značajno gubi na atmosferi i deluje sasvim površna.



Bilo kako bilo, pravi PokÈmon zaluđenici će naći mnogo toga interesantnog ovde. Grafika je, jednostavno, zadivljujuća - svaki PokÈmon ima širok izbor različitih, sjajno animiranih pokreta za napad. Specijalni efekti koji prate izvođenje borbenih pokreta su isto tako impresivni i dobro definisani. Upravljanje PokÈmonom je jednostavno, a čak i najavljivač koji prepričava zbivanja u areni, vrlo dobro radi svoj posao.

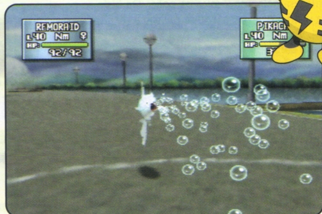


Srećom, u igri postoji dosta drugih elemenata i zadataka koji ne uključuju borbe. Postoji prava hrpa malih igara koje su veoma raznovrsne i sasvim različite od onih koje smo viđali u prvom delu. Štaviše, veći deo tih igara je zaista zabavan. U nekim od njih vodiće se takmičenje u brzini pritiskanja tastera, dok će druge na probu staviti preciznost, reflekse, ali i sive ćelijice, odnosno intelekt. Svaka od tih igara podržava simultano igranje do četiri igrača, što treba posebno pohvaliti.

Integracija sa Game Boyom takođe je dobro odrađena i izvodi se bez ikakvih problema. Igrači ne samo da mogu prebacivati PokÈmone, već ih mogu i razmenjivati, pa čak i igrati PokÈmon na Game Boyu preko Nintenda 64 (to, naravno, funkcioniše samo sa PokÈmon igrama). U igri postoji i sjajna interna dokumentacija o svemu u vezi s PokÈmonom, što se posebno odnosi na informacije za PokÈmon trenere.



Sve u svemu, PokÈmon Stadium 2 je dobro urađena i zabavna igra. Ipak, još jednom treba napomenuti da će u njoj uživati samo pravi ljubitelji ovih igara, koji imaju šta da prebace sa svojih Game Boy aparata. Više informacija o igri potražite na oficijelnoj prezentaciji, na lokaciji www.pokemonstadium.com/stadium2.



1-4 Igrača istovremeno

Dizajnirano za N64 Expansion Pak

Ime: Pokemon Stadium 2
Izdavač: Nintendo
Sistem: PAL
Žanr: Avantura



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	5.0	5.0	5.0	89%

ARMY MEN GREEN ROGUE

Miloš Marković





Do sada smo imali priliku da na PSX-u odigramo 5 nastavaka ove čuvene igre (ne računajući Air atack). Međutim, kako je PSX na odličnom putu ka penziji i kako nam dolaze sve jače konzole, ovaj serijal se polako, ali sigurno, seli na PS2. Na samom početku moram reći da me je igra zadivila svojim izvođenjem i uopšte idejom. Naime, svi ratovi između zelenih i plavih se i dalje sve više rasplamsavaju. Gubici su na obe strane katastrofalno veliki. Međutim, general zelenih sprema specijalno iznenađenje. Pošto su vojnici kakve smo mi sretali do sada postali manje-više potrošna roba, on je odlučio da napravi super snažnog vojnika koji je uvek spreman da da život za slobodu. Kako su žuti sve više pripretili, ovaj projekat je morao što pre da se završi. Rezultat je podivljali mutant, koji je snažan kao 20 običnih vojnika i koji je neverovatno brutalan. Zeleni ga šalju iza neprijateljskih linija, kako bi pomrsio račune žutima i uništio njihov HQ i laboratoriju u kojoj se razvija isti takav mutant, samo za žute. Kada igra krene primetićete možda najveću manu igre, a to je da vi uopšte ne morate da se krećete, već se sve samo kreće. Znači zaboravite na napred, to više nije potrebno. Takođe i kontrole su prilično loše urađene, jer su analogne preosetljive, a ne mogu se isključiti. Takođe je i nišanjenje vrlo loše urađeno. Naime, dok se non-stop krećete retko ćete moći da lepo nanišanite, a treba uzeti u obzir da će protivnici redovno da iskaču iz nezgodnih uglova. Ovo je donekle ispravljeno masivnim napadom ili mega bombom. Prvi predstavlja neku vrstu Auto aim-a. Tačnije, lik koji vodite će automatski da nanišani svakog protivnika u okolini u tom trenutku, da nanišani i glavu i pošalje mrskog neprijatelja u večna lovišta. Mega bomba predstavlja sličnu ideju, ali sa drugačijom realizacijom. Lik će da ispusti izvesnu količinu energije koja će sve oko sebe da sravni sa zemljom. Oružja ima na pretek. Pominje se cifra od oko 12 različitih spravica uz pomoć kojih ćete protivnike slagati na gomilu. Po meni su najbolja automatska oružja, jer ćete dobiti na brzini i preciznosti. Takođe je dobra i bazuka, kao i bacač plamena. Za municiju ne brinite, jer je imate u izobilju. Kada pređete određeni deo nivoa, morate se suočiti sa Boosom, a kada njega eliminišete sa liste protivnika završili ste i taj nivo! A onda na sledeći, pa sve tako do 12. nivoa! Svaki nivo je podeljen na dve celine. Prva je sporija i lakša, dok je druga teža, brža i ima više meta. AI protivnika se uopšte nije poboljšao. Svi neprijatelji će jednostavno stajati i pucati na vas. Ukoliko vas neki pogodi to je čista sreća! Grafika je zaista lepa i više nije mutna kao u prethodnim delovima. Sad su svi efekti urađeni u punom sjaju. Pozadine su šarene, ali i "lepe na oko". Muzika je jača strana igre, kao i zvuk. Jedina mana su kontrole s početka txt-a! Pre nego što ovaj opis privedem kraju, moram reći i ovo. Postoji i opcija za dva igrača koja podržava kooperativno igranje! To znači: ja i moj drug protiv ostatka. Iako nisam probao ovu opciju, garantujem da je dobro odrađena!





Još jedan Army Men je opisan. Utisci su podeljeni. Neki misle da igra nije vredna pažnje, drugi kažu da može da se poredi sa Expendableon sa PC (znači da je odlična). Moja preporuka je da igru igrate duže vreme i tek onda odlučite.

*Zahvaljujemo se **CD klubu Media Play - Novi Sad** **(021/44 37 88)** na ustupljenim diskovima.*







81%

Igrača	1 - 2
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB
PlayStation 2	Kompatibilno

Ime: Army Man Green Rogue
Izdavač: 3DO
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija

PS2 PlayStation 2



Miroslav Đorđević

SMUGGLER'S RUN



Razvojni tim Angel, koga se svi vlasnici Nintenda 64 mrzovoljno sećaju po godinama najavljivanoj igri Buggie Boogie, otkazanoj neposredno pre roka za izbacivanje na tržište, sada su se prikazali u sasvim drugačijem svetlu. Iz ove programerske kuće preko izdavača Rockstar-a dolazi nam Smugglers Run, igra koju već na samom početku moram preporučiti svim ponosnom vlasnicima PlayStation-a 2, a razloge za to ćete saznati ukoliko ovaj opis pročitate do samog finiša.

U pitanju je vožnja, elegantna mešavina simulacije i arkade, koja kombinovano sa izvrsnim tehničkim karakteristikama stvara specifičnu atmosferu, koja potpuno opija igrača i drži ga prikovanim za ekran danima. Tačnije, u pitanju je tipična off-road jurnjava od policije u cilju nasilnog prelaženja granice i isporučivanja ilegalnih materijala i novca bandama u drugoj državi. Pored policije i pograničnih patrola, morate deo svoje pažnje usmeriti i uspešnom izbegavanju napada konkurentskih bandi, koje vas na svaki mogući način ometaju sa ciljem da vam otmu dragoceni tovar.

Sve započinje iznenađujuće lošim introom, koji ne odaje utisak da će i sama igra biti znatno bolja, ali ona to itekako jeste. Sama animacija je tehnički lepo urađena, ali kompletan uvod nekako nema smisla: niti vam pojašnjava dešavanja u igri, niti vas pumpa adrenalinom i "loži" na igru. Posle toga pojavljuje se meni: kompleksan, pregledan i funkcionalno rešen, kao i cela igra uostalom. Ponuđen vam je zaista pozamašan broj modova, a između ostalog možete izabrati "glavnu" igru (nešto kao story mod), nekoliko mini igrica tipa capture the flag (timski i pojedinačni), checkpoint race, kao i druge slične tipove trka. Izbor staza i broj ponuđenih vozila varira od moda do moda, a veliki broj skrivenih vozila može vam postati dostupan napredovanjem i prelaženjem misija u story modu. Sva vozila u igri se dele na osam timova, dok u svakom timu možete pronaći nekoliko rovera, džipova i kombija. Timovi se međusobno razlikuju pre svega po boji, nekim detaljima na vozilima, kao i ciljevima misija, te ćete stoga ukoliko odaberete neki od banditskih timova morati da izvršite neki prestup, dok vam je, ukoliko uzabereti tim CIA, cilj da to sprečite. Pored svega toga prisutan je i veoma kvalitetan multiplejer u kome dva igrača mogu igrati zajedno u jednom timu ili jedan protiv drugoga.

Kako je sve to tehnički odrađeno? Pa, u nedostatku boljeg izraza: savršeno! Vozila su veoma, veoma precizno sastavljena od jako velikog broja tekstura, a sve je to posle prerenderovano, pa od nekih podrhtavanja ili ne daj Bože iskakanja ni traga ni glasa. Takođe, pri ozbiljnijim padovima i sudarima dolazi do oštećenja vozila i otpadanja pojedinih delova, u zavisnosti od mesta na kome ste kola udarili. Sva vozila su sa podlogom uklopljena odlično, a ako neko od čitalaca uspe da iskopa neki bag, svaka mu čast, pošto ja nisam, uprkos izrazitom trudu da pronađem nešto tako.

Najbolja stvar u ovoj igri su enormno velike mape. Prvi put kada sam učitao free ride (turističko vozikanje po nekoj od trenutno dostupnih mapa), pojavio mi se loading screen koji je trajao više minuta, što me je intenzivno nerviralo i budilo u meni sadističku želju da igru maksimalno ocrnim, ali kada se igra startovala trebalo mi je nekoliko minuta da se povratim od šoka. KOLIKA JE TO MAPETINA!!! Možete se voziti i voziti, a da ne naiđete na kraj mape, a pri tom je sve to prelepo dizajnirano i osmišljeno, tako da bi i višečasovno učitavanje bilo ovim opravdano. Postoji nekoliko okruženja u kakvim se u Smugglers Run-u možete naći. Planinsko okruženje donosi veliki broj impresivnih padova i skokova, pustinja i rečna dolina brzu trku sa puno prašine i blata, dok snežne staze kao i u stvarnosti pružaju mnogo klizanja i sudara. Detaljnost mapa je prosto zadivljujuća. Na prvoj mapi (rečna dolina) moguće je prelaziti preko njiva, vode i pruge i usput uočiti mnoštvo detalja koji čine da vam vožnja čak i u free ri-





Igrača	1 - 2
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	651KB
PlayStation 2	Kompatibilno

PlayStation 2

Ime: Smuggler's Run
Izdavač: Interplay
Sistem: PAL
Žanr: Trke





de režimu kada nema definisan cilj, već se vozite kako vam se svidi, uvek bude ekstremno zanimljiva i privlačna. Kada sam se trudio da uočim dokle ta detaljnost ide, vozio sam kola po pruzi sa ciljem da vidim da li su i na tako bezveznoj lokaciji prema kojoj svaki iole normalan igrač ne bi imao nikakvih afiniteta, takođe pridali podjednak tretman kada je glancanje i detaljisanje u pitanju. I vozim ja tako, kad sa leve strane železnička stanica, pa malo dalje skretnice i železnički mostovi i sve u tom stilu! Rekoh ja onda : "Ma, garant ih je mrzelo da prave i voz, sve ove šine i znakovi su verovatno blef", pa postavih kola na sred šina. Malo potom skupljao sam kašičicom kola razasuta po celoj poljani. Ne samo da voz postoji, već on redovno usporava i staje na svakoj stanici. Toliki trud programera je stvarno za svaku pohvalu i mora biti posebno nagrađen u dole navedenoj ukupnoj oceni.

Što se tiče upravljanja, ono je takođe odlično rešeno. Komande su uglavnom onakve kakve smo navikli da viđamo u sličnim igrama, pa će se stoga svi oni koji su ikada igrali bilo kakvu vožnju sasvim lako snaći i u Smugglers Run-u. Podrška za analogni PlayStation 2 kontroler je veoma korektna i igru ćete definitivno uspešnije igrati ukoliko umesto digitalnih koristite analogne komande.

Muzika je jedna od slabijih strana Smugglers Run-a, ali se ne može smatrati lošom, već jednostavno prosečnom za razliku od drugih elemenata igre, koji su pretežno vrhunski. Zvuk motora je nešto bolji i u potpunosti zadovoljava. Primetili ste da je ceo tekst manje-više pisan u superlativu, ali ova igra to itekako zaslužuje. U pitanju je skoro sigurno najbolja igra u broju, a najverovatnije i u svom žanru za PS2 (za sada). Ukoliko imate PS2, afinitet prema off-road vožnji i nešto para, nabavite Smugglers Run i provedite više sedmica igrajući ovaj potencijalan hit.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	5.0	4.5	5.0



Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.





Dreamcast™

samo 370,-



O čemu ste samo sanjali?



Video memorijska kartica



Dodatni kontroler



Shock 2 Racing Wheel



Pump Action pištolj

Segina nova konzola je prva 128-bitna konzola na tržištu. Njen grafički procesor je četiri puta jači nego kod najjačeg Pentium II procesora, što omogućava neverovatno tečnu 3D grafiku i munjevitu akciju. Likovi i animacija su veoma glatki, do sada najpribližniji prirodnim. Ni zvuk ne zaostaje za slikom, već daje pravi prostorni utisak. Originalne igre dolaze na GD diskovima, ali se uz pomoć "boot" diska mogu igrati i kopije sa CD diskova.

Dreamcast je takođe, prva konzola sa ugrađenim modemom, preko kojeg možete ići na Internet, pisati i primati e-mailove, dopisivati se u "pričaonicama" ili da se igrate protiv drugih vlasnika Dreamcast-a širom sveta i sve to na vašem televizoru.

Video memorijska kartica ima ugrađeni LCD displej i služi za snimanje pozicije u igrama, ali i za samostalno igranje mini igara, kao i za razmenu snimljenih pozicija.

Vaši snovi već postaju java!



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160,
Novi telelefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355
Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36



Samba De Amigo kontroleri (zvečke)



Slike su iz nekih aktuelnih igara za Dreamcast: **Jet Grind Radio, SWWS 2000, Metropolis Street Racer, Sonic Shuffle, Space Channel 5, Sega Sports NBA2K1, Shenmue**

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5

Mihailo Tešić



O, radosti, o mladosti, o srećnog dana kada sam od ljubljenog urednika čuo da ću siroti JA dobiti šansu da prikažem jednu igru iz legendarnog serijala koji već par godina neprikosnoveno vlada PlayStationima Belog grada - pa to još i prvi nastavak koji se pojavio na PlayStationu 2. Winning Eleven 5. Prošao sam pored beživotnog tela Igora Simića, ispraćen rečima dragog glodura: "Da znaš - i nije nešto, igr'o sam ga, isto je k'o pre... samo je lopta manja." Ove reči su mi unele zebnju u srce, no ipak otrčah put Shine-a da spustim moje znojave dlanove na crni kontoler i zaronim u Konamijevu magiju na trenutno najmoćnijoj konzoli na svetu...

Kada je igra počela, iznenadilo me je što je intro sasvim isti kao onaj iz ISS Pro Evolutiona 2... No, dobro, razlike su postale primetne kada se otvorio prvi meni - japanski svuda, japanski oko mene... No, Konami su opet ispali baje - raspored svih opcija je identičan, tako da su moji prsti sami znali šta treba da izaberu. Tu je egzibicioni meč, tu je liga, tu je kup, tu je i Master Liga sa dve divizije, u kojoj su 32 kluba sa (čini mi se) pravim imenima - od Barse do Boka Juniorsa. Što se reprezentacija tiče, tu su sada 53 nacionalne ekipe, 29 imaju prava imena igrača (nije da nam to nešto znači, osim kada već legendarni japanski komentator zaurla: "KOMSISAO!" ili nešto slično...)



Konamiju treba da budem zahvalan i što oko komandi i igrivosti ne moram puno da razvijam priču - svi igrači ovog najboljeg svetskog fudbalskog serijala će se odmah osetiti kao kod kuće, jer su sve komande iste. Novine su izazvane potpunom analognošću kontrolera za PS2 - sada možete kratko dodavati tako što cimnete desni analogni stik u pravcu u kome želite da igrač doda, što je STRAVA! Takođe će vam biti potrebno da opet razvijete osećaj za precizan šut, pošto sada morate baš dobro da pritisnete dugme za isti, jer su sada i dugmići analogni, pa bolje reaguju na pritisak - što je Konami "poništio" time što je sada potrebno mnogo jače priklještiti dugme, ali i to je, po meni, za pohvalu, pošto sada postoji očiglednija i opipljivija razlika u jačini šuta u zavisnosti od jačine pritiska na dugme. Ipak, što se nekih fora tiče (1-2 dodavanje, posebno izvođenje slobodnih udaraca i sl.) nisam uspeo da otkrijem da li ima nekih razlika - za to je potrebno malo duže igranje. No, sve je tu, sve je prepoznatljivo i igra može da počne...





Pošto oko komandi nema zabune, koncentrisaću se na vizelni utisak, jer to je nabitnija i naprimetnija promena. Winning Eleven 5 zaista lepo koristi snagu PS Dvojke. Odmah sam bio oduševljen realnošću stadiona (iako postoji izbor od samo četiri fudbalske arene). I publika je sada zastrašujuće realna i primetna - tu su konfete, bakljade, zastave...

A, zvuk.. ma, k'o na pravom stadionu - čak se čuju i karakteristična navijanja vezana za neki nacionalni tim. Kada su igrači istrčali na teren, morao sam da se uzdržim od povika: "Eno ga Batistuta, vid' Ortege!" i slično. Igrači su zaista detaljno odrađeni, modeli imaju puno poligona, tako da je igra sad još realnija i ako neko ne obrati dobro pažnju - može 'ladno da pomisli da na ekranu piči neka prava tekma. Ipak, samo velike zvezde svetskog fudbala zaista liče na sebe - većina igrača i dalje ima neke generičke face - ali to se ionako vidi samo na početku utakmice, posle su svi u timu ionako jednaki, osim po svojim ličnim sposobnostima (ocenama).

Ocene igrača su i dalje dvocifrene, ma uostalom, ceo meni za formacije je skroz isti. Nove opcije su mogućnost uključivanja povreda, kao i nameštanje broja izmena - od 3 do 7. Ah, da - nigde nisam uspeo da nađem kako se namešta brzina igre - ali, default mi je potpuno odgovarao.

Ah, šta da vam pričam o samim utakmicama - savršenstvo fudbala je jedino što mi pada na pamet. Zamerka koju je moj dragi "glodur" (gl.od.ured.) uputio stoji - lopta je nekako suviše mala, ali mislim da je to samo stvar navike, kao i sve ostalo (uostalom). Naravno, kao i svaki novi ISS ili WE, kada prvi put uzmete da ga igrate, iako je sve nekako isto - opet je sve nakako drugačije - to je draž ovog serijala. Te sitne finese na koje ne možete sa sigurnošću da ukažete, čine da ne možete da primenite "osećaj" koji ste razvili igrajući prethodni nastavak, već morate da razvijete novi. Naravno, to su tate iz Konamija uradile da ne biste došli u situaciju da kupite novu igru i odmah napušite kompjuter sa 12:0. Carski. (Mene je komp napunio prve četiri tekme zaredom. Na normal nivou težine. Ali neka... Videćete svi vi uskoro...)

*Zahvaljujemo se **CD klubu SHINE (011/3284-256)** na ustupljenom hardware-u i software-u.*

Igor S(n)imić kaže:

Aaaaahhhh (dugi uzdah prouzrokovan bolom u srcu)!!! Ne, ne, to se meni ne dešava ... ne, to nije istina!!! Kako da podelim bol sa vama?! Šta da kažem?! Imao sam priliku da igram ovu ingenioznu igru i da se zadivim prizorom fudbala sa druge strane realnosti. Kolega Tešić je to primetio jako simpatičnom opaskom da bi grafika mogla da "prođe" i kao pravi TV prenos. Ponovo su majstori iz Japana pokazali da u ovoj igri ima još mnogo magije i da će ona još nako vreme biti uzrok neprospavanih noći, slomljenih i pokvarenih džojstika ... Ma, igra je pravo malo savršenstvo, još samo da nekako "izmuvam" PS2 i ... eto radosti !



Igrača 1 - 4

PlayStation.2 Kompatibilno

Ime: World Soccer Winning Eleven 5
Izdavač: Konami
Sistem: NTSC
Žanr: Fudbal

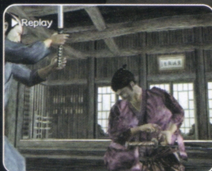
PS2 PlayStation.2



Uroš Tomić

KENGO

MASTER OF BUSHIDO



"Konichi-wa Nak Su Kao - San. Ili što bi se reklo u našem narodu - Dobar Vam dan. Danas ćemo kreirati savršenog samuraja, pogledajmo čega tu sve ima i šta nam je sve potrebno:

- kosooki ratnik - komada 1
- nekoliko desetina ožiljaka, taktički raspoređenih
- katana prosečne dužine
- devastacioni treninzi koji razvijaju duh i telo
- gomila jašara za razbacati na pod
- i naravno, " Začin C"...

Prvo, kosookog ratnika bacite na tavu, propržite 20 minuta i valjano ga promešajte sa nekoliko desetina ožiljaka. Mešajte sve dok ožiljci ne "prionu", kao da su njegovi, a zatim dodajte jednu katanu i nastavite da pirjate. Temperaturu dignite na 150 stepeni. *Glas iz publike* "Ma rekao sam ti ja lepo da od njega nikada neće biti čovek!". Dodajte marinirano povrće i škampe, koje ste prethodno potapali u ulju i zapržite sve dobro koristeći sake (nacionalno piće). Izbacite kosookog ratnika, sačekajte da se ohladi, nalijte ga u arenu odgovarajućih proporcija, umešati devastacione treninge (po volji) i sačekati da se statistike razviju. U arenu dodajte i "jašare za na pod" i 200 gr. začina C (golem osmeh, mešanje homogene mase i usiljeno osmehivanje, praćeno velikom kesom začina C). Kuvajte dok vam se ne sloši... Vašega samuraja možete poslužiti toplog ili hladnog, sa oklopom ili bez ožiljaka - od volje vam, al' nemo' da neko nije koristio "Začin C", jerbo je on naš glavni sponzor i platio je goleme pare da ga spomenemo. Ožiljaka i treninga po želji, ali što više oba, to bolje po vas. Uživajte kao što ćemo Laza i ja dok KRKAMO ovo "božansko jelo"- što bi rek'o Konfučije. Doviđorno..."

Tumač: "Sve borilačke veštine koje su poreklom iz male Azije se po svom nazivu mogu okarakterisati. Naime, smatra se da borilačka veština ima svoj razvojni put (đicu) i savršenstvo forme (do). Tako je Nin-đicu još uvek u stadijumu sazrevanja kao borilačka veština, dok savršenstvo forme poseduju discipline kao što su Đicu-do Džu-do ili Buši-do..."

Želite li još podataka?

"Samuraj je naziv drevnih "vitezova" feudalnog doba. U to vreme se smatralo da svaki veliki ratnik koji se pridržava "ratnog kodeksa ponašanja" i koji drži do časti i poštenja, a ima gospodara, postaje samuraj u službi već pomenutog gospodara. Ako kojim slučajem samuraj odbaci gospodara, zbog njegovog nepoštenja ili nepoštovanja moralnih normi, ili ako mu gospodar premine, on postaje Ronin. Ronin se računa više kao "element prirode", "prirodna sila" koja poseduje snagu i silinu vetra, brzinu munje, stabilnost planine i ne podleže zakonima ljudi, već se nahodi po svojoj slobodnoj volji. Ako kojim slučajem Ronin ili Samuraj odbace Buši-do, oni prestaju da budu časni ratnici i postaju nindže ili niskorazredni najamnici, koji svoje lice kriju pod maskom, kako se ne bi videla njihova sramota..."

Koliko vam zamaha mačem treba da postanete veliki ratnik i gospodar Dođo-a? Ja nisam brojao, ali sam shvatio da sam pre isteka 40-og dana postao Grand Master klana i uzeo mač Muramasa, kreirajući jednu sopstvenu tehniku, sačinjenu od dva udarca, pariranja i završnog udarca plasiranog u predelu vrata. Želite li da pokušate?

Intro je najbolji do sada viđen, makar u klasi ovakvih igara, a prikazuje "izbrazdanog" ratnika, koji se u šumi sukobljava sa samurajem koji je savladao veštinu iluzije. Nakon dvadeset sekundi bio sam impresioniran i "zapahnut" dahom drevnog istoka, a zatim sam krenuo u pravcu izlazećeg sunca, noseći katanu u desnoj i bonsai u levoj ruci.



Da bi vaš ratnik napredovao, tu su treninzi koji će mu pomoći da uznapreduje i ojača, dobucavajući njegove statistike i formirajući ga kao ličnost. U početku ćete moći da obavljate 6 treninga koji će dizati vaše statistike, ali na sledeći način: imate dva niza brojeva, primarni i sekundarni - primarni pokazuje vaše realne sposobnosti kao ratnika, dok sekundarni prikazuje koliko još možete da napredujete. Kada polažete testove u Dođou koji ste izabrali, vaše primarne statistike rastu, sve dok ne dostignu sekundarni broj, koji je u ovom slučaju "plafon" napretka u određenom domenu. Jednostavno, zar ne? Kada vam primarni broj zasvetli crveno, to znači da je vreme da još malo trenirate i dogradite veštinu.

Kada zavladate u svom dođo-u, moraćete da savladate i druge klanove otimajući njihove mačeve i proučavajući njihove poteze, usvajajući ih kao svoje. Sve u svemu, pravo malo zadovoljstvo za vas i vašu porodicu.

Glas iz publike "Mateja, daj još onog SAMURAJA, da se KRKA, da se PRDI, da se KRKA, da se PODRIGUJE..."

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.

"... da te čuva samuraja sedam, ukrašću tebe ja, nikome te ne dam. I biću ti pčela, sa trešnjevog cveta žaoka sam ljuta znaj svakom ko ti smeta..."

Igrača	1 - 2
PlayStation.2	Kompatibilno

Ime: Kengo Master of Bushido
Izdavač: Crave
Sistem: PAL
Žanr: Akcija

PlayStation.2

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	5.0	4.5	5.0

94%



Uroš Tomić

BLA & WH







PC CD-ROM

Ime: Black & White
Izdavač: Ea Games
Sistem: Windows
Žanr: Upravljačka Simulacija

Minimalna konfiguracija: PII 350, 64 MB RAM,3D Kartica sa 8 MB
Optimalna konfiguracija: PIII 600, 128 MB RAM, 3D Kartica sa 32 MB

Ja nisam čovek, ja sam bog, ja nisam beo, nisam crn, ja sam siv...
Ja sam oluja koja se čuje iza horizonta, ja sam munja koja se prelama preko noćnog neba... Godinama sam čekao da se rodim, kao ideja... kao molitva na tvojim usnama. Koji viši ciljevi stoje preda mnom? Da li treba da se pokažem ili da stojim iznad vas, malih i beznačajnih mrava - bestelesan, a prisutan? Da li da vam pokažem kolika je moja moć i veličina?
I njih dvojca su stalno sa mnom, jedan koji prikazuje sve dobro što proizilazi iz mene, drugi koji mi daje do znanja koliko sam mračan i crn. Njih dvojica su moja savest koja me prati gde god bio i šta god radio. Tu su da obezbede da postanem veliki, da nedvisim sve koji su bili pre mene, koji su pokušavali da vode i vladaju, da pomognu malim ljudima da postanu veliki.
Uvek postoje dva puta kojim se može ići, jedan obasut trnjem i jedan obasut cvećem. Koji će biti put koji ću ja izabrati...?
"I pogledaj jadnu braću svoju, kako se pružaju po blatu i zemlji, pogledaj ih: svi ubice i manijaci, svi na svoj način nastrani i bolesni, a svi ruku ka nebu pružaju, u nadi da im spas stigne. I zapitaj se: Ko će im pomoći ako ne ti? Kada će im pomoć stići, ako ne sada?"
Koliko vremena treba da prođe, da se rodi jedna stvarno velika igra? Koliko pokušaja treba da se završi propašću, a da samo jedan urodi plodom? Čini mi se da ja ovde ne vidim pokušaj, čini mi se da vidim veličinu. Koja je veličina u pitanju, pitate se vi, a ja spremno odgovaram - pokušajte da odzumirate pogled u igri i shvatićete kolika je veličina ove igre - ogromna i nepregledna.
Vaša egzistencija počinje jednom molitvom, a ta molitva je ono što vas doziva u raj koji tek treba da se formira. Da li će to biti raj ili pakao u mnogome zavisi od vas. Ipak, rođeni i dovedeni željom, pomažete ljudima koji više liče na hobite, a koji vas posle pružene pomoći zovu da im se pridružite u selu, gde ima još ljudi koji bi vas obožavali, a koji su već predskazali vaš dolazak.
Odatle je sve med i mleko...
Igra je kompleksna i zahtevna, morate se što pre uhodati i uvežbati, posebno što se tiče komandnog interfejsa, jer je celokupno kretanje božanske sile - odnosno vas, rešeno mišom. Sve akcije kretanja, zumiranja i promene perspektive, a i akcije koje sprovodite, baš sve radite preko miša, dok vam je tu i tamo po nešto pridodato na tastaturi, čisto da ne bi "zvrjala prazna". Prvi zadatak na intro misiji vam je da dođete do svog "pulena", tj. životinje koja vas služi. Da biste to uradili, morate prvo da otkrijete kako se kreće i sakuplja, odnosno kako se predmeti dižu sa zemlje.



Kretanje i osnovne komande su suviše komplikovane da bi vam ih ovde opisao, ali je prva misija u stvari tutorijal koji će vas sve podučiti, a pogotovu to kako se zadaci rešavaju. Ceo princip igre je rešen tako da za svaki zadatak koji je stavljen pred vas postoje dva osnovna načina da ga rešite - jedan pozitivan i jedan negativan, a kako ćete to da realizujete, to zavisi isključivo od vas. Pored velike slobode kretanja, pred vama će se ukazati sasvim novi horizonti pri rešavanju "kriznih situacija" koji će vas fascinirati. Kića i Olga su mi bili od goleme pomoći kada je sam princip igranja bio u pitanju - "Kićo, brate, pa što mi je glupača rekla da je jedan od kamenova kod nje u kući? Šta ako joj je ja sada izrušim i otmem joj kamen?" - veliki osmeh koga prati vidno oduševljenje "Pa u tome je i fora bajo, sam biraš kako ćeš realizovati zadatak, zato se igra i zove crno i belo."



Miloš (S)marković kaže:

Verovatno je mnogo vas poželelo da se, barem na kratko igra boga. Momci iz LionHeda su se potrudili da naprave igru u kojoj ćete vi biti upravo "TAJ" bog. Razvoj ove igre sam pratio duže vreme i moram priznati da nisam ovoliko očekivao. Igra predstavlja jedinstvenu mešavinu Populosa i Creaturesa sa primesama real time borbi i svega ostalog. Međutim, da ovo ne bi bilo kopiranje ostalih originalnih i proslavljenih igara, momci iz gore pomenutog studija su razvili posebne AI rutine, poseban način upravljanja i igranja; i upravo to ovu igru izdvaja od drugih. Da biste uspešno završili igru trebaće vam dosta vremena (oko 50 sati intenzivnog igranja), ali verujte mi, svaki tren proveden uz igru nije uzaludan i nikako nećete gubiti vreme! Ja vam je toplo preporučujem, a ukoliko se ne pojavi bolja igra od ove, najverovatnije imamo kandidata za najbolju igru 2001!

ACK
&
ITE







Sakupivši tri kamena, oslobodio sam put do zveri koja će me služiti. Ponuđene zveri su se u mnogome ponašale kao žive, tugovale su kada sam hteo da biram "onu drugu", mašući rukama i zapomagajući, kao da su mi govorile: "Ne tog papka, uzmi mene. Ja ću ti pomoći da budeš najveći!". Izabrao sam majmuna. Krava mi je delovala previše blago, a tigar suviše žustro. Majmun je "pravi", a i deluje strašno inteligentno.

Ceo trip igre je širiti božanski uticaj, vladajući nad sve većim i većim prostranstvima. Kada neko selo "zaluta" u zonu vašeg uticaja, to ne mora da znači da oni veruju u vas. Treba da ih uverite u vaše prisustvo, kako bi oni shvatili da ste vi tu i da oni treba da vas obožavaju. To obezbeđujete izvršavajući "čuda", dajući im hranu, bacajući ih na sve strane (jer koji je bolji način da uverite nekoga da ste tu, do fizički kontakt), pokazujući im svoje moći. Najbolji princip da ih uverite je da koristite božansku moć uništenja - razarajući selo. Tu se vraćamo na zverku... Zverku možete da pustite da sama baza, ali ako želite da je direktno kontrolišete, date su vam uzice tj. povodci. Tri povodca koji su vam dati izvršavaju tri različite uloge: jedan je uči, jedan je čini divljom i agresivnom, a jedan je tera da bude dobra i samilosna. Kada se pojavi problem sela koje je tu, a ne veruje u vas, uzmite ovu zadnju uzicu, privežite zver za neko drvo blizu tog sela, pa opletite munjama po zgradama. Prva količina "verovanja" koju dobijete od žitelja je "poklon", jer ste ih uverili (na najbolniji način) da ste tu, a zver koja je nakačena na "samilosnu" uzicu će popraviti celo selo (ako imate dovoljno građe), obezbeđujući vam još veću količinu vere, jer svi znaju da ta životinja radi za vas. Milina...

Zver možete da učite, vodite, hranite, mazite kada je dobra ili kažnjavate kada je loša. Ja sam svoju pustio da gladuje satima, pa sam je pustio u selo da vidim na šta će da se okomi. Mome oduševljenju nije bilo kraja kada je dograbila prvog lika sa zemlje i pokazala mu dužinu očnjaka iz prve perspektive. Pošto je nisam našamarao, ona je skapirala da tako valja, pa je produžila. Njenim protestima nije bilo kraja kada sam je "otreskao" par puta i dao joj žito da zoba... Ma uostalom, zamislite da ste vi bog, a svi od vas nešto traže - jednoj ribi pobegao brat, moreplovci grade brod, a sve što im zafali traže od vas, decu kradu vaspitačici, ludi muzičar traži muzikalno kamenje... šta biste im vi na sve to rekli?

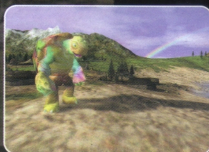
Kroz igru će vas pratiti pergamenti ili scroll-ovi dve boje - srebrni i zlatni. Srebrni su od one fele što vas nagrađuje, dok su zlatni oni koji obezbeđuju daljnji razvoj priče. Sve što se u igri desi beleži se u hramu koji je usput i vaš dom i dom vaše zveri, ali i beležnica koja beleži sve segmente i aspekte igre, koja vas upozorava ako nešto niste dokrajčili ili valjano odradili. Ma šta valjano? Nikoga nema da vam propisuje šta se tu radi...

Ili možda ima?

Šta god radili, to se na neki način odražava na sve što sledi. Ako se opredelite za više "crnih" rešenja, videćete kako se vaša "božanska" ruka zatamnjuje, kako joj nokti rastu i kako mestimično krv curka iz nje. Bez obzira da li ste taman ili svetao bog, vaša životinja je onakva kakvom je načinite, tako da ona za rezidenciju može biti pozitivna, dok ste vi krajnje negativni i obrnuto. Igra dozvoljava niz opcija, rešenja, mogućnosti, sposobnosti, to je nešto što do sada nije niti viđeno niti doživljeno. Populus je bio nešto što je samo naslućivalo ovakvu igretinu, ali pretpostaviti da će igra biti tako dobra, to mi je delovalo nekako izvan pameti.

Ipak, kako god idilično delovao ovaj opis, ja sam još uvek "koka koja se retko kome daje", pa ni ova igra (koliko god dobra bila) NE zadovoljava u potpunosti moje kriterijume, a možda ni jedna neće, nikada... Činjenica stoji da sam ja jedno dete koje nikada neće prestati da se igra, a svi znamo kakva su deca, neozbiljna i neodgovorna...

Grafika je na više nego zadovoljavajućem nivou, ali gledajući minimalnu konfiguraciju, teško da mogu da se složim da je minimalna, ali ovakvi resursi kada se koriste bre, mora to da bude savršeno, a ovde to nije slučaj (nigde to nije slučaj). Teksture su tu i tamo mrljave i nekada im treba malo više da se iscrtaju, što ume da iziritira. Muzika me je oduševila, posebno momenat kada se vi kao bog selite sa astralnog plana egzistencije na smrtni plan, transendentni zvukovi koji su se zabadali duboko u moj um, razmekšavajući moje "tvrdo srce kameno", terajući me da se ponašam prema mališanima sa više "samilosti". O atmosferi i igrivosti vam neću pričati, ne zato što je to stvar ukusa, već zato što je sama ideja takva da igra ne može da bude loša u igrivosti ili atmosferi. Mislim, stvarno... pa ko to još ne bi voleo da bude bog?



*Zahvaljujemo se **CD klubu EXIT** **(011/627 827)** na ustupljenim diskovima.*

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	4.0	5.0	5.0

98%





Gradimir Joksimović

HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING



Igra koja se krije iza ovog po malo čudnovatog naslova vodi nas u svet budućnosti gde, nasuprot postapokaliptičnom okruženju kakvo bismo očekivali, vlada mir i tolerancija među ljudima. No, da ne bismo samo sedeli i uživali u svetskom miru pobrinuće se militantna organizacija koja deluje na grupi pacifičkih ostrva i teži da svet vrati u vreme ratova i stradanja. Pacifisti su rešili da se direktno suoče s tim problemom, pa su sastavili ultra-moderan nosač po imenu Antaeus, s koga će polaziti napadi na teroristička uporišta.

Osnovni koncept Hostile Watersa će starije igrače, ako ih još služe vid i refleksi, podsetiti na Carrier Command i Desert Strike, stare hitove sa Commodorea 64, odnosno Amige. Vizuelno, igra mnogo više liči na Incoming, pri čemu je dosta pažnje posvećeno i strategijskom planiranju i još nekim detaljima kakvi se viđaju u RTS igrama (sakupljanje resursa, na primer). Sama struktura igre, tj. deoba na sukcesivne misije, preuzeti su iz Battlezonea. Ljubitelji akcionih igara, međutim, ne treba da zaziru od ovakve koncepcije, jer strateška komponenta ne komplikuje igru previše, a pritom i unosi dodatnu dimenziju koja obogaćuje atmosferu.

Igra je, dakle, podeljena na dve logičke celine. Prva od njih je komandna, u kojoj se upravlja procesima na Anteusu, preko 3D taktičke mape koja prikazuje istražen teren i raspored jedinica. Pomoću mape ćete na najjednostavniji način kontrolisati svoje trupe, koristeći sve prednosti point & click interfejsa. Jedinicama ćete jednostavno pokazivati gde treba da idu i šta da napadnu, pri čemu im možete davati najviše osam naređenja koja će ispunjavati jedno za drugim. Kako budete napredovali kroz igru, otvaraće se i neke naprednije opcije.

Sa istog ekrana otvara se i Construction meni, gde odlučujete kakvu vrstu vozila ćete praviti i kojim oružjem ćete ih opremiti. Anteus nova vozila gradi pomoću naročitih nanorobota koji kao resurs koriste metalne opiljke koji ostaju iza uništenih objekata. Takva vozila se pomoću specijalnog aparata (Soulcatcher), opreme dušama poginulih ratnika, koje će ih voditi u borbu. Na žalost, ne postoje statistički podaci koji bi odredili koji je pilot pogodan za određeno vozilo, pa će se njihovo raspoređivanje svesti na prosto nagađanje.

Same misije predstavljaju drugi, akcioni aspekt igre koji se odvija u realnom vremenu i gde se ispunjavaju zadaci određeni tokom taktičkog planiranja, kada je vreme bilo "zamrznuto". Ako ste čovek od akcije, u svakom trenutku možete preuzeti direktnu komandu nad nekom jedinicom na terenu, mada se isto tako možete zavaliti u fotelju i uživati u grafički sjajno predstavljenim bitkama. Neke jedinice zato ni ne morate opremati dušama mrtvih ratnika, već od samog početka misije možete uzeti stvar u svoje ruke. Ponekad ćete jednostavno biti prinuđeni da preuzmete kontrolu nad jedinicama, jer AI rutina ima dosta propusta zbog kojih lako možete izgubiti bitku - to se posebno



odnosi na besciljno tumaranje nekih jedinica koje po pravilu završavaju u neprijateljskom logoru, gde ih čeka sigurna smrt.

Upravljanje se obavlja kombinacijom miša i tastature, po ugledu na većinu FPS igara i veoma je dobro implementirano, čak i kad upravljate tromijim vozilima kakva su tenk i peščani bagi. Igra obiluje detaljima (galebovi na plažama i iznad stena), dobrim teksturama i odličnim svetlosnim efektima. Postoji čak i smena dana i noći, koja se odvija na svakih petnaestak minuta i izgleda veoma lepo i nameće potrebu za dobrim tajmingom napada, s obzirom da je danju vidljivost mnogo bolja, a time i uslovi za izvođenje ofanzive.





Zahvaljujemo se ***CD klubu EXIT (011/627 827)*** *na ustupljenim diskovima.*

Minimalna konfiguracija: PII 300, 32 MB RAM,3D Kartica sa 8 MB
Optimalna konfiguracija: PIII 600, 128 MB RAM, 3D Kartica sa 32 MB

Ime: **Hostile Waters**
Izdavač: **Rage Interplay**
Sistem: **Windows**
Žanr: **Akcija**

PC CD-ROM

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	4.5	4.5

85%



SERIOU



Kada su programeri Cro-teama, najpoznatijeg hrvatskog studija za izradu kompjuterskih igara, najavili FPS igru zasnovanu na engineu koji je razvijen "in house", malo ko ih je shvatao ozbiljno. U svom mršavom opusu, ova kuća nije predstavila ni jednu komercijalno uspešnu igru, pa se i sa Serious Sama očekivalo da će proći nezapaženo. Kakva greška!



Serious Sam je klasična pucačina iz prvog lica, sklopljena po ugledu na Doom i prve verzije Quakea. Umesto nelinearnog scenarija, kompleksnih animacionih sekvenci, realističnog oružja i napredne AI, elemenata na koje smo navikli proteklih nekoliko godina, ona pruža kombinaciju jedinstvene visokooktanske akcije i uvrnutog humora. Priča je prilično površna i može se označiti kao kombinacija Stargatea i Terminatora. "Serious" Sam Stone je pripadnik specijalnih snaga u budućnosti, koji je poslat u nazad kroz vreme, kako bi se u Starom Egiptu borio s mrskim osvajačima iz svemira i sprečio ih da porobe čovečanstvo. Izanđalo, ali ne mari...

Igra je potpuno usredsređena na akciju - na samo jednom nivou pojavljuje se više karakondžula za odstrel nego, recimo, u čitavom Quakeu. Srećom, municije ima gotovo na svakom koraku, pa nećete često dolaziti u situaciju da vas izda "svijetlo oružje". Serious Sam je sigurno jedna od najluđih i najuzbudljivijih igara koje ste ikada videli. Na svakom koraku čudovišta će se truditi da vam spuste srce u pete, jer iskaču niotkuda, urlaju i vrište na vas, ili vas napadaju u "krdima" koja gaze sve pred sobom. Tu su i Glavonje koji će vam iscediti i poslednji atom snage, poput stotinu metara visokog golema od usijane lave koji se rascepljuje na sve manje delove koji nastavljaju da vas mrcvare još efikasnije. Mnogi neprijatelji teže da ostvare prisniji kontakt, pa vam se unose u lice ili priređuju prave koreografije kako bi vas uplašili i naterali da položite oružje. Postavka "sam protiv svih", s druge strane, ima i svoje nedostatke, a jedan od njih je slaba AI rutina, što opet ne mora biti loše - zamislite da su neprijatelji, pored toga što ih ima kao kusih pasa, još i pametni!

Okruženje u kome se vode borbe je,



P(r)eda Tomošević kaže:

Iako nisam bio preterani optimista kada sam čuo najavu da Hrvati prave FPS, prvenac studija CroTeam me je svojom pojavom na ekranu potpuno razuverio, u pitanju je zaista fantastična igra. Ona ne donosi ništa novo (što joj uostalom nije ni bio cilj) već dovodi viđeno do savršenstva - predivni i prostrani nivoi, fantastični zvukovi, odlična atmosfera, samo su deo repertoara sjajnog ostvarenja. Najjači adut u borbi s konkurencijom je neverovatna brojnost protivnika, što morate sami doživeti; siguran sam da do sada niste bili u prilici da pošaljete stotine i stotine protivnika bogu na ispovest (da jeste verovatno bi odavno bili sprženi na električnoj stolici). Sve u svemu, igra vredna makar iznajmljivanja na duže staze.



PC CD-ROM

Ime: Serious Sam
Izdavač: Take 2
Sistem: Windows
Žanr: FPS

Minimalna konfiguracija: PII 300, 64 MB RAM, Open GL 3D Kartica
Optimalna konfiguracija: PIII 500, 128 MB RAM, 3D Kartica sa 32 MB

US SAM







jednom rečju, prelepo. Tu su peščane dine, spektakularni hramovi, pa i čitavi gradovi, a neke scene, nećete lako zaboraviti. Teksture su veoma detaljne, što se najjasnije oslikava na primerima egipatskih zidnih natpisa. Veći deo igre odvija se na površini zemlje, pod vrelim afričkim suncem, tako da je ambijent potpuno osvetljen, za razliku od većine FPS igara, koje se odvijaju u mračnom okruženju.

Nivoi su linearni, tako da nećete morati mnogo da lutate do cilja, a i zagonetke su jednostavne i svode se na pritiskanje tastera u povlačenje poluga (koje obično otvore vrata iza kojih vas čeka nova "tura" izgladnelih aliena). Da vam igra ne bi brzo dosadila pobrinuće se širok izbor raznovrsnog oružja i neprijatelja. Od oružja, tu su nož, pištolj, sačmara, Tompsonova mašinka, raketni lanser, granate, pa i mini-top koga ćete konfiskovati pri kraju igre. Čudovišta dolaze u svim veličinama i oblicima, od gigantskih mekova i bezglavih vojnika, preko žaba što eksplodiraju, do demona koji vas gađaju kamenjem.

Tehnički, Serious Sam je potpuno zreo proizvod kome je teško naći neku ozbiljniju manu. To, i odsustvo potrebe za razmišljanjem, čine magičnu kombinaciju za opuštanje na kraju napornog dana (preporučujemo ga posle pismenog iz matematike).

*Zahvaljujemo se **CD klubu GL SOFT (011/423-700)** na ustupljenim diskovima.*



Miloš (S)marković kaže:

Dok mi sedimo skrštenih ruku i čekamo da se prva Yu igra napravi sama od sebe, naše komšije Hrvati izbaciše na tržište Ozbiljnog Simćeta - prvu "ozbiljnu" igru sa Balkana! Tja, igra predstavlja mali "rimejk" Doom-a, odnosno koristi njegov koncept. Naime u jednom trenutku će vas napadati milion neprijatelja, trebaće vam mnogo municije i dosta Healtha! Iako smo na igru čekali dugo vremena, čekanje se isplatilo. Naime igra je planirana da izađe 1998, ali zbog napretka hardwera, engine je non-stop prepravljan i pisan iznova. Mnogi igru porede sa Quakeom, i mogu vam reći da je skoro 90 % igrača zadovoljno, dok onih 10 % misli da je igra čista kopija i uzaludan pokušaj. Ja sam lično završio igru i meni se svidela, a vi ako ste neodlučni nabavite igru i proverite je!!!

94 %

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
4.5	5.0	5.0	5.0



Predrag Tomašević

OUTLIVE



Bez obzira na gomilu odigranih strategija i vremena izgubljenog na pokoravanje neprijateljske veštačke inteligencije, jedna igra ovog tipa uvek će mi ostati urezana u sećanje. Znam, znam, početak teksta zvuči kao pismeni rad osnovca na temu 'Uvek ću pamtiti jedan događaj' ali zaista je tako - malo me je igara uspelo oduševiti kao Starcraft, bukvalno uvući u svoju mašinu atmosferom, izvođenjem, pa i grafikom i zvukom, naterati me da se osećam aktivnim učesnikom. Zato sam u trenucima igranja Outlive-a zaista uživao; možda vas uvodna animacija i meni neće podsetiti (zbog toga što su i pre dve-tri godine Blizzardovi dizajneri odradili vizuelno bolji posao), ali od trenutka kada na vašem ekranu osvane baza s par početnih radilica pa na dalje, sećanja će navirati sama od sebe.



I u kategoriji priče, uzor šije Outlive, pre svega zbog mnogo boljeg predstavljanja iste i živahnijeg procesa brifinga, s povremenim međuanimacijama. Ovde će sva događanja biti predstavljena kroz statični grafički ekran sa skrolujućim tekstom, koga prati smoreni glas bezličnog naratora. U tom obliku ćete gutati zaplet koji ću u kratkim crtama predstaviti u narednim redovima. Naime, sredinom 21. veka doći će do iscrpljivanja zaliha plemenitih ruda, a samim tim i do pojave sve većih kriza, pada standarda građana, inflacija i ostalih nama dobro poznatih negativnih pojava. Rezultat će biti opšti haos, sve veći broj terorističkih akcija, pa najednom mudri političari zaključiše da tako više ne može, te da se moraju naći novi izvori snabdevanja industrija. Plan je jednostavan, formiraće novu verziju Ujedinjenih nacija (World Council), i početi eksploatisanje planeta sunčevog sistema bogatih rudama. Međutim, kako su ljudska bića naučila da za potrebe disanja koriste samo vazduh, dolazi pitanje "Ko će učestvovati u misijama nastanjivanja?". Rascep na one koji bi za takav posao upotrebili robote, s jedne, i genetska bića s druge strane pokazaće se kao presudan u daljem razvoju fabule; da vam ja ne bih kvario uživanje igranja ovog ostvarenja, neću reći ništa više.

Koncept igranja 2D strategija u realnom vremenu je svima dobro poznat, ali ću se ja ipak na njemu nešto duže zadržati, pre svega zbog dosta odličnih opcija koje su osnova ove igre, i potpora moje ocene od 82%. Pre svega, značajno je spomenuti način na koji su autori postavili granice za maksimalan broj jedinica; preko opcije mainteinence iliti na naški prevedeno, održavanje. Već shvatete - što veći broj jedinica, veći broj kreditnih jedinica će nepovratno odlaziti. To praktično znači da će vam za 200 saboraca (što je bio maksimum u Starcraftu) biti potrebna i te kako razvijena baza s dosta mineralnih nalazišta. Potom još jedan vredan za spomenuti, a ne tako orginalan momenat je izdavanje komandi jedinica - način implementovanja njihove samostalnosti je odličan. Tako im možete reći gde da se povlače i posle koliko procenta primljene "štete", odrediti nezavisne patrolne rute, a tek onda zadati određenoj grupi jedinica da se kreće po njoj, odrediti im da sami koriste svoje specijalne osobine... dakle tu su sve već viđenje sitnice, koje zaraznost i igrivost znače.

Kao i u Starcraftu, s vremena na vreme će u vašoj maloj družini osvanuti poneki već proslavljeni i prekaljeni ratnik. Međutim, heroji ovde veoma malo utiču na atmosferu; sve u čemu se razlikuju od običnih jedinica jeste da su im prevozna sredstva ofarbana drugačijom bojom, da nanose veći damage i da se više deru od ostalih kada kliknete na njih. Zaista za svaku kudnju.

Što se tiče proizvodnog asortimana ratnih fabrika, koji ćete obogaćivati vašu armiju, može se reći da je posao odrađen standardno. Postoji pristojan broj jedinica za obe frakcije, i važnija stvar je da se one veoma razlikuju po karakteristikama; samim tim drukčiji je izbor napada zavisno da li igrate s ljudima ili robotima.

Kada se sve sabere (i oduzme), dobija se jedna zanimljiva strategija, s već prežvakanim motivom i izvođenjem, ali veoma igriva. Činjenica da je minimalno zahtevna dodatan je plus, što će sigurno pozdraviti oni sa slabijim računarima.

*Zahvaljujemo se **CD klubu GL SOFT** **(011/423-700)** na ustupljenim diskovima.*

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	3.5	4.5	4.5

82%

PC CD-ROM

Ime: **Outlive**
Izdavač: **Rage Interplay**
Sistem: **Windows**
Žanr: **Akcija**

Minimalna konfiguracija: PII 300, 32 MB RAM,3D Kartica sa 8 MB
Optimalna konfiguracija: PIII 600, 128 MB RAM, 3D Kartica sa 32 MB



DINO CRISIS 2

Sad mi je jasno zašto su izumrli dinosaurusi - JA sam ih sve pobio dok sam skidao slike za ovu ne preterano tešku, ali dobru igru. Posle Veronike i gomile zombija, vraćamo se na dobar stari PSX i na DINO CRISIS 2. Neću da vam kažem koliko je anketa sa zahtevom za evo rešenje stiglo, ali da znate da ih je bilo mnogo. Sledeće? Videćemo šta kažu ankete.

UVOD:

Prošla je jedna godina od incidenta treće energije. Doktor Kirk je istraživao treću energiju, koju je preuzela vladina organizacija. NASA je ponovo obnovila istraživanje na srednjem zapadu. Ipak zbog prvog neuspelog pokušaja preduzete su mere predostrožnosti. Još jednom je sve počelo iznova. Ovaj put je cela operacija kao i baza, vojna institucija i sve ostalo u vezi istraživanja bilo smešteno u blizini jednog gradića. Grad se nalazio u sredini džungle... U nekom drugom vremenu...



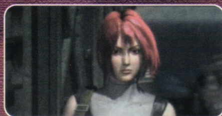
Misija:

Glavni lik i vođa misije Dilan, imao je za zadatak da se vrati kroz vreme, spase 1300 preživelih i pronađe podatke o trećoj energiji. Objektivi misije su izloženi kao rutinski, a da li će tako i biti, to zavisi od tebe. Napomena: Trudi se da dinosauruse ubijaš bez štete po sebe, što će doprineti većoj zaradi extinct pointa. Poenima se kupuju razna oružja, Med Pak i ostala oprema.

Da počnemo:

U dvorištu ograđenom žicom dođi do leša i pokupi od njega Med Pak S, a zatim kreni preko lokacije Jungle/North Route 1. U blizini kontejnera napašće te tri dinosaurusa, a na desnoj strani naći ćeš Med Pak M. Popni se na viši nivo merdevinama i nastavi do North Route 2, predela koji se sastoji iz dva dela, a zatim siđi na North Route 4. Na kontejneru ćeš naći Med Pak S, a na najvišem nivou Med Pak L. Med Pak S služi za dopunu polovine energije, Med Pak M za dopunu dve trećine energije, Med Pak L služi za dopunu celokupne energije, Hemostat služi za zaustavljanje krvarenja, Resusc. Pak služi za maksimalnu dopunu energije, zaustavljanje krvarenja i za nastavljanje igre u slučaju pogibije. Prođi kroz metalne roletne i naći ćeš se u dvorištu Water Tower. Odgledaj animaciju i zatim sa poda pokupi fajl i pročitaj karakteristike o Velociraptoru. Ovo je tek prvi od ukupno 11 fajlova o dinosaurusima. Ako ih sve sakupiš dobićeš EPS Platinium Card i u narednoj igri imaćeš neograničenu municiju za sva oružja. Dođi do terminala koji služi za kupovinu oružja, pomoći, opreme i usnimavanje pozicije u igri. U odeljku za oružje naći ćeš novo, Solid Cannon, za koje još uvek nemaš dovoljno poena. Videćeš i vrata kroz koja ne možeš da prođeš, jer se do njih dolazi sa druge strane. Na vodotornju se nalazi Resusc. Pak. Prođi kroz prva vrata i naći ćeš se na novoj



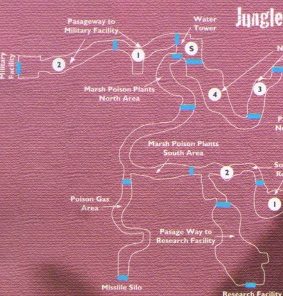


evo rešenja!



lokaciji Passageway to Military Facility 1. U tunelu potraži Med Pak M. pa





prođi preko zone 2. Pretrči drugom stazom i uđi u dvorište Front. Vidi animaciju u kojoj te napada T-Rex. Izbegavaj borbu



sa njim i popni se merdevinama na terasu, dođi do drugih merdevina pa se spusti, pretrči do kontejnera i popni se na njega. Pokupi Med Pak L, produži do kraja, pa se spusti dole. Odgledaj novu animaciju u kojoj se pojavljuju čuvari i gde T-Rex lomi kontejnere, nakon čega ćeš se naći u M.F.Entrance. Potraži novi fajl o Tiranosaurus Rexu, pa prođi kroz M.F.Corridor i uđi u Medical Room. U sobi ćeš naći fajl, ključ za otključavanje elektronskih vrata i



Med Pak L u ormaru. U sobi se nalazi terminal, pa zato iskoristi priliku da se dopuniš i usnimiš poziciju. Prilikom izlaska iz



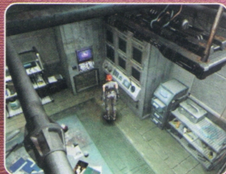
sobe budi oprezan, jer te očekuju tri dinosaurusa, a zatim produži do kraja hodnika. Videćeš vrata koja može da otvori samo Regina i Med Pak M. Kreni natrag prema dvorišu, pretrči T Rex-a i uđi u Hardware Storage. U drugom pokupi fajl o magacinu i iskoristi ključ za elektronsku bravu. Iz sefa uzmi Research Facility Keycards, posle čega će se vrata sama zaključati. Dilan će da pozove Reginu u pomoć i izbaciće ključ u hodnik. Dalju ulogu nastavljaš u ulozi Regine i kod sebe imaš samo ručni pištolj, a krećeš sa lokacije Dock/Landing Space. Produži preko Suspension Bridge i videćeš leš pa sa njega pokupi treći po re-



du fajl sa karakteristikama dinosaurusa. Saznaćeš više o Allosaurusu, a zatim preko mosta kreni preko South Route 1, pa 2 sve dok ne stigneš do plavih metalnih vrata. Nemoj da prolaziš kroz njih već produži stazom levo do Passageway to Reserch Facility. Očekuje te teška borba protiv Allosaurusa i najbolje ti je da odeš do omanjeg brdašceta i odatle ga ubiješ. Imaš i drugu varijantu da eskiviraš borbu i pobegneš kroz dvokrilna vrata u Reserch Facility Back. Popni se na platformu, pređi preko nje i merdevinama se spusti na dole i otrči do polomljenog mosta. Na njemu ćeš naći Med Pak S. Dokrajči dinosauruse i uđi u Control Shark. Na stolu ćeš naći fajl o otrovnim biljkama, a zatim dođi do terminala i u odeljku za oružje ćeš naći dva nova oružja: Flame Laun-



cher i Firewal. Ovo prvo ti je pogodnije za uništavanje otrovnih biljki. Usnimi se i kada izađeš uslediće animacija sa tajanstve-



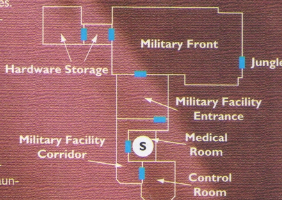
nim čuvarima. Regina uspeva da zarobi jednog i uslediće iznenađenje jer su oni žene. Kreni prema Marsh/Poison Plant



South Area i po prvi put napašće te Pteranodoni. Najbolje je da ih pretrčiš i da uđeš kroz plava vrata. Hodaj pažljivo jer



Military Facility



biljke mogu da te otruju a uništavaj ih bacačem plamena. Doći ćeš do raskrsnice



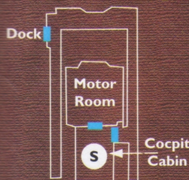
gde se putevi razdvajaju. Levo ne možeš jer nemaš gas masku. Nastavi desno do Marsh/Poison Plant North Area gde takođe treba da uništiš biljke i da otključaš plava metalna vrata. Stigao si u Water



Tower pa iz terminala kupi oružje Submashine Gun (ako imaš dovoljan broj poena), usnimi poziciju i kreni prema Military Facility 1. Protrči kroz M.F.2 a u M.F. Front, upotrebi uzije da bi pobio Pteranodone. U Hardware Storage sa poda uzmi elektronski ključ koji je izbacio Dilan i uputi se u M.F. Corridor. Uz pomoć mača otvori vrata koja te vode u Control Room. Pročitaj fajl o elektronskom ključu, dođi do kontrolne table i u nju ubaci ključ koji imaš, a sa table izvadi plavi ključ (on je četvrti sa leve strane), pa se vrati natrag u



Patrol Ship

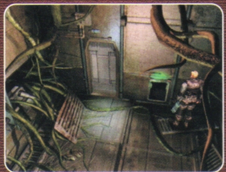


Hardware Storage. Ključ postavi na svoje mesto i tako ćeš osloboditi Dilana. Odgledaj animaciju kako naši junaci odvode tajanstvenog čuvara na patrolni čamac. Videćeš da je za pokretanje broda potreban motorni aktivator, a ti u ulozi Dilana imaš zadatak da ga pronađeš. Regina ostaje na brodu sve dok se ti ne vratiš sa potrebnom baterijom. Pre izlaska otvori terminal iz koga možeš da otkupiš oružje Solid Cannon. Put te vodi na lokaciju Reserch Faciliti Back. Kada se nađeš na Dock/Landing Space napašće te Allosaurus, a kada ga ubiješ uđi po prvi put u Passage to North Route i budi oprezan jer te napada još jedan Allosaurus. Kada ga ubiješ uđi u drugi deo vode i dođi do vodopada. Tada će da ispadne list. Prati ga i kada se zaustavi na određenom mestu sa njega pokupi 3rd Energy Facility Card



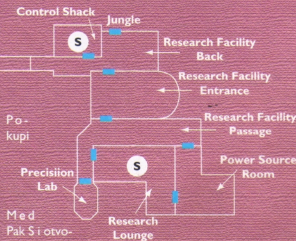
(ovo si uradio pre vremena, ali ne mari). Pređi preko sve četiri North Rout putanje i uđi u Water Tower. U terminalu u odeljku za municiju dopuni oružja pa nastavi preko Marwsh/Poison Area zone do South Routh sve do Reserch Facility. Kada pobiješ protivnike svrati u sobu sa terminalom, dopuni se i proveri opremu. Izađi preko puta do vrata koja su obrasla puzavicom, poseci ih i uđi u Entrance. Vidi demo u kojima te napadaju Oviraptori. Na kraju hodnika videćeš vrata koja se otva-





raju uz pomoć Research Facility Keycard. Pretrči kroz R.S.Passage i uđi u sobu Power Source Room. Sa leve strane zatvori ventilacioni otvor, sa stola pokupi fajl i poseci puzavice na sledećim vratima. Uđi u Reserch Longue i sa desne strane zatvori ventilacioni otvor.

Research Facility



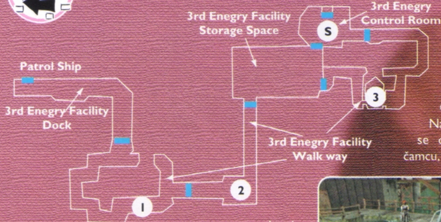
Pokupi Med Pak S i otvori kavez u kome ćeš naći dosije sa karakteristikama Compsognathusa. Pored kaveza zatvori još jedan ventilacioni otvor i sa kreveta uzmi još jedan fajl. U dnu sobe videćeš vrata obrasla puzavicom, terminal i četvrti ventilacioni otvor. Taj otvor nemoj da zatvaraš, već proveri terminal i idi do vrata koja vode do u Precision Lab. Njih otvaraš uz pomoć Research Facility Key Card. Uslediće animacija kako ti Compsognathus uzima karticu i beži sa njom. Zadatak ti je da ga nateraš da prođe kroz četvrti ventilacioni otvor koji je ostao otvoren. Kada prođe kroz otvor uđi u Reserch Longe i nateraj ga da uđe u kavez (prilikom tvog ulaska u sobu prvo otrči do ventilacionog otvora i zatvori ga jer on onda neće moći da pobegne iz sobe), posle čega će se rešetka zatvoriti. Dobićeš natrag svoju karticu pa se vrati do vrata da bi je upotrebio. Budi oprezan jer te napadaju Oviraptori. Kad uđeš u Precision Lab pokupi fajl i Starter Battery (ona je neophodna za pokretanje broda). Najkraćim putem vrati se na Pa-



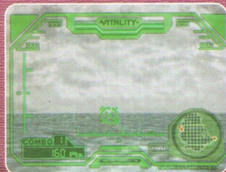
trol Ship, a kada stigneš proveri terminal i aktiviraj kontrolni most. U njega ubaci podatke o sledećoj lokaciji: 3rd Energy Facility. Prilikom napada na brod napašće te morske zmije-Plesiosaurusi, a kasnije i ptice-Pteranodoni. Za borbu protiv njih



3rd Energy Facility



kori-sti brodski mitraljez. Kada pređeš na drugu stranu naći ćeš se na 3rd E.F.Dock. Igru nastavljaš kao Regi-



na i kreni preko 3rd E.F.Walkway 1 i 2 do 3rd E.F.Storage Space. Usput pobij što više zmija jer daju veliki broj poena. U Sto-



rage Space prvo pobij sve ptice, a zatim pored kamiona potraži i peti po redu dosije o Pteranodonima. U jednom uglu vi-



dećeš leš pored koga se nalazi fajl sa slikom vodopada iz koga si uzeo plavu karticu. Dođi do vrata i upotrebi 3rd Facility Key Card, pa uđi u Walkway 3. Oprezno, jer te napadaju Plesiosaurusi. Obrati pažnju na sanduk (koji se nalazi na čamcu), a onda uđi u Control Room. Naći ćeš ključ kojim se otvara sanduk na čamcu, fajl i dosije o Mo-



sasaurusu. To je šesti po redu, a dobićeš ga tek kad aktiviraš prekidač na pultu. Desno od kontrolnog pulta je lift koji se otvara I.D.Cardom. Sa leve strane su vrata koja vode na terasu Storage Space. Izađi, uzmi sa leša Mechanic's I.D.Card. Vrati se na 3rd Walkway 3. Usput pobij zmije i ključem otvori sanduk na brodiću. Pronaći ćeš fajl u kome je zapisan kod za Elevator Security Code. Broj zapamti i idi do lifta. Uporedi I.D.Card, a zatim ukucaj četvorocifreni kod. Uđi u lift koji te pre-



nosi u Passageway to SubLevel. Protrči do 3rd E.F.SubLevel Elevator i aktiviraj plavi monitor. Uključiće se tri sijalice koje ćeš kada promene boju obavezno udarati mačem. Ponavljaj sve dok se sijalice ne promene u plavu boju. Nakon toga idi do komore sa podvodnim odelom i pokupi fajl i odelo iz komore. Aktiviraj glavni terminal i odgledaj demo. Naći ćeš se na 3rd Energy Reactor u odeljenju Elevator Shaft/Inside. Spusti se na niži nivo i poku-

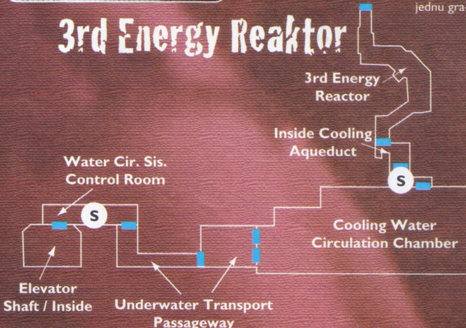


pi Med Pak S. Od oružja koristiš Needle Gun i kao pomoćno Shock Wave. Siđi na još niži nivo i potraži Med Pak L, a onda uđi u u Water Cir.Sys.Control Room. U istoj sobi je terminal u kome se nalazi i

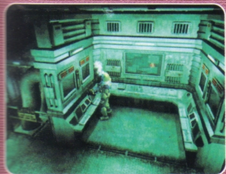


podvodno oružje. Ono ti je neophodno za dalju borbu. Kupi Aqua granade. Uzmi fajl sa kontrolnog pulta i idi u Underwater/Transport Passageway 1. Kada dođeš do barikade preskoči je i uđi u Passageway 2. Videćeš leš iznad tvoje glave i cilj ti je da dođeš do njega. Uđi u Cooling Water Circulation Chamber. Koristi potiskivač da bi se popeo na viši nivo, a kreni sa mesta gde ćeš naći Med Pak M (ispod se nalaze dve crvene sijalice, a levo vrata u koja ne moraš da ulaziš). Produži do isturene terase na kojoj se nalazi napukli stub. Ispali jednu gra-

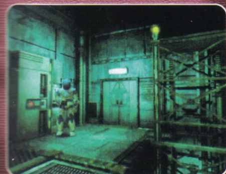
3rd Energy Reaktor



natu, terasa će da se sruši, a ti uđi u Underwater Passage 2. Sa desne strane aktiviraj ručicu lifta posle čega će on da se spusti na dole. Preko mostića nastavi dalje, preskoči cevi koje se nalaze na putu i dođi do leša. Pored njega ćeš naći Plug, pa skoči dole da bi skratio put. Prođi kroz Underwater Passage 1 pa uđi u Water Cir.Sys.Control Room. Priđi kontrolnom



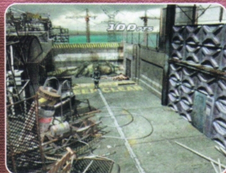
pultu i u njega ubaci Plug. Videćeš da su se metalne roletne pomerile i oslobodile dalji put i zato poseti Inside Cooling Aqueduct. Dođi do terminala, usnimi se, uđi u lift koji te prenosi na viši nivo, preskoči metalne roletne i sa druge strane levo naći ćeš City Key Card. Na kraju hodnika ćeš naći sedmi fajl sa karakteristikama Plesiosaurusa. Drugim liftom se spusti u



3rd Energy Reactor. Animacija posle koje ti sledi borba sa Plesiosaurusom jer moraš da ga ubiješ da bi nastavio dalju igru. Onda dođi do platforme pa uzmi Med Pak M, popni se više pa uzmi Med Pak S i treći Med Pak L. Preskoči na stranu i uzmi još jedan Med Pak L, dođi do vrata i aktiviraj crveni prekidač da bi prošao kroz njih. Liftom izađi na površinu, na novu lokaciju Areaway to City u odeljak City Frot Dock. Siđi stepenicama na dole, odgledaj animaciju sa Dilanom i nastavi igru sa njim.



Uđi u City Front Haul Road i kroz vrata levo. Sada si u dvorištu Container & Materials Yard. Pođi prema terminalu, ali se pripazi jer će te napasti jedan Allosaurus. Kada ga ubiješ otvori terminal i obavi kupovinu svega što ti je potrebno. Ako do sada nisi kupio EPS Silver Card uradi to jer ćeš njom produžiti trajanje Combo markera i uzeti veći broj poena. Power Batery služi da bi povećao snagu za Reginin Stungun. Heavy Blade je mačeta za Dilana. Inner suit su zaštitna odela za zaustavljanje krvarenja. Verovatno si sve to kupio a sada ti se pruža šansa da kupiš i oklop - Light Weight Armor, pušku Anti-



tank Rifle i pomoćno oružje Chainmine. Za dalju igru obavezno moraš da kupiš Chainmine! Usnimi se i izađi u dvorište, pobij dinosauruse pa sa leša pokupi osmi dosije o Inostracevia dinosaurusima. Mačetom poseci puzavice na žičanoj kapiji i uđi u Lakeside 1. Na palmama ćeš da primetiš Dejvidove oznake koje će ti poslužiti kao putokaz. Pobij Oviraptore i uđi u Lakeside 2, pretrči mostić i stigao si u



Cave 1. Zbog prisustva radio talasa mapa ti neće biti od koristi. Ispred sebe videćeš dva kamena koja se lome pomoćnim oružjem Chainmine. Kod užarene lave naći ćeš Med Pak L, a onda merdevinama idi na Cave 2. Od ovog trenutka napadaće te Inostracevie. Da bi ih ubio najbolje je da prvo ispališ jedan metak iz Chainmine i on će da se preturi na leđa, a tek onda možeš da ga dokrajčiš nečim drugim. Imaj na umu da ti treba ukupno 4 metka da razbijaš stene, a ostalo potroši na borbu.

Ako ti bude malo, koristi Antitank Rifle. Uđi u Cave 3 i kada stigneš do druge ras-



Areaway To City





krsnice skreni u tunel levo pa se spusti mardevinama u Cave 4. U desnom tunelu ćeš naći Med Pak M. Kreni levim tunelom, izađi iz pećine i



dođi do dvorišta Comand St./Inner Compound. Ponovo će ti mapa biti dostupna, a tu je i terminal, i ako imaš dovoljan broj poena moći ćeš da kupiš Rocket Launcher. Snimi poziciju i popni se merdevina-



ma posle čega će uslediti animacija. Sada si u ulozi Regine i od Dilana ćeš dobiti pištolj Signal Bullet. Pištolj ti služi da bi označio svoj položaj, posle čega će Dilan da ispali projektile iz topa i tako poruši kontejnere i pobije Allosauruse. Onda nastupa Dilan do određenog položaja, pa još jednom Regina. Naravno usput se uzimaju

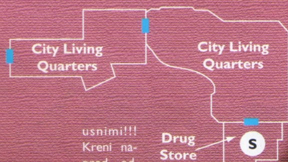




Med Pakovi. Nalaziš se na lokaciji Comand St/Outer Perimeter, a igru nastavljaš kao Dilan. Pored leša potraži deveti fajl o Triceratopsu i obavezno se



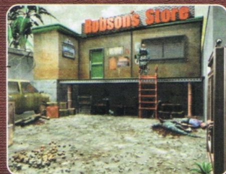
Edward City



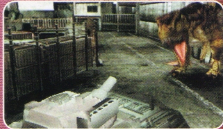
usnimi!!! Kreni napred, odgledaj animaciju u kojoj Regina vozi džip, a ti rukuješ mitraljezom. Videćeš prvo jednog Triceratopsa i treba da odbijaš njegov napad sve dok ga ne ubiješ. Posle toga te napadaju još dvojica i kada ih ubiješ uslediće najlepša animacija. U pomoć pristiže Dejvid i tako ih spašava. Nova lokacija area



Edward City na području City/Living Quarters 1. Odmah pored džipa pronađi deseti po redu fajl o karakteristikama malog Oviraptora, a iza jednog kontejnera Med Pak L. Popni se u Robson's store i na pultu ćeš naći fajl, a iza njega Med Pak S.



Obiđi Drug Store i uzmi Living Quarters Key, a zatim obiđi terminal. Prilikom izlaska budi oprezan napašće te jato Pteranodona, pa je najbolje da otrčiš u Living Quarter 2. Na terasi ćeš naći Resusc.Pak, a posle toga upotrebi ključ da bi ušao u City/Waterhouse Living Quarter (mapa ti neće biti od koristi). Tu te napada Tiranosaurus Rex dok ti manevrišeš tenkom i pucaš u njega. Da bi sebi napravio prolaz,



moraš da uništiš kontejnere. Kupola tenka se pomera (pomoću tastera L1 i R1), puca se na taster X, a flash bombe izbacuju na O. Nekoliko puta ćeš morati da ga onesposobiš, pa zato gledaj da što pre dođeš do platforme koja te vodi do plavih vrata. Vrata se zatvaraju, a ti stižeš do Outside of City/high i tu ćeš naći gas ma-



sku. Ponovo si u Patrol Ship-u, ovoga puta u ulozi Regine i odmah dođi do terminala. Ako imaš više od 40.000 poena možeš da biraš između oružja Heavy Mashine gun ili EPS Gold Card kojim se automatski udvostručuje broj poena. Nakon toga dođi do upravljačnice i odredi kurs za povratak u Jungle Area. Brod će da te preveze, a ti izađi iz njega i preko South Route dođi do Marsh Poison Plant /South Area. Dođi do mesta gde se putevi razdvajaju. Skreni levo i pošto imaš gas masku možeš da se spustiš u Gas Poison Area i dođeš do sobe Waste Disposal Chamber. Proveri terminal pa izađi u Launch Site gde te napada veliki broj Velociraptora. Siđi u Data Control Room i iz centralnog terminala izvadi 3rd Energy Disc, a sa stolice pokupi i poslednji jedanaesti dosije o dinosaurusu Gigantosaurusu. Ako si našao sve fajlove u sledećoj igri imaćeš neograničen broj municije za sva oružja. Kreni napolje i odgledaj animaciju kako Tiranosaurusa napada Gigantosaurus. Ponovo se sastaješ sa Dilanom, a zatim malim liftom odlaziš na Missile Silo/Inside. E sada dolazi ono čega smo se svi plašili: Gigantosaurus koga moraš da onesposobiš i vreme od deset minuta da deaktivirš alarm i raketu. Na

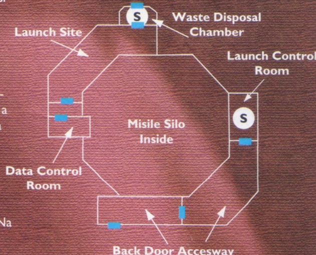


platformi se nalaze dva bacača plamena i jedino pomoću njih možeš to da uradiš. Prvo aktiviraj bacač plamena, a onda ga udari mačem posle čega će da se upali vatra koja pogađa dina. Zatim otrči do bacača na drugoj strani i uradi usto, pa se vrati do prvog. Potrebno je da to uradiš šest puta i on će da padne. Kreni na drugi kraj, pokupi Med Pak S i L, pa dođi do plavog monitora. Videćeš i pet prekidača koji se aktiviraju pomoću mača. Kada to uradiš, most će da se podigne i omogućiti prelazak do lansirne rampe. Pretrči preko nje do malog lifta pa se njime prevezi na viši nivo. Sada otrči do kontrolnog terminala i pomoću njega otvori poklopac na bojevoj glavi. Dođi do nje i zaustavi program za lansiranje. Posle deaktiviranja

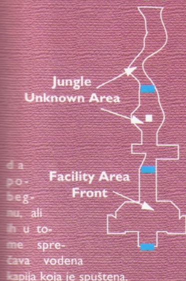


kreni istim putem nazad i videćeš da je Gigantosaurus još uvek živ. Sada se nalaziš u Launch Control Room koja je u plamenu i ako do sada nisi kupio oružje Missile Pod vreme je da to i uradiš. OBAVEZNO USNIMI SVOJU POZICIJU (zato što to nećeš moći jedan duži vremenski period) i siđi u back Door Accessway 1, gde te napadaju Inastrocevie. Pobij ih i isto ponovi i u Back Door Accessway 2 pa uđi u lift. Odgledaj film kako se svo troje junaka sastaju i pokušavaju

Missile Silo



Habitat Support Facility



da pobegnu, ali ih u tome sprečava vodena kapija koja je spuštena.



Dejvid odlazi da okrene ventil, a Dilan ga sa tornja štiti mitraljezom. Moraš da pobiješ sve Velociraptore u protivnom ponavljaš igru. Kada to uradiš uslediće još jedna animacija u kojoj se Dejvid žrtvuje da bi spasao Dilana, a zatim se pojavljuje i Pola - tajanstveni čuvar. Sledeći zadatak ti je da sačuvaš devojku Polu od Oviraptora. U slučaju da je ne sačuvaš, igru moraš

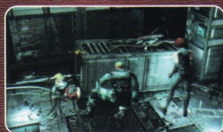




da ponoviš. Najbolje oružje je Solid Cannon. Koristićeš ga tako što ćeš bez prekida da pucaš u Polu. Njoj od oružja neće biti ništa, ali zato će da pobije sve Oviraptore. Nalaziš se na novoj lokaciji Habitat Support Facility mestu Jungle/Unknown Area 1. Štiti je i u Jungle /Unknown Area 2. Kada budete stigli u Facility Area/Front biće ti mnogo lakše zato što će Pola da te napusti, a ti ćeš moći da koristiš Med Pakove. Kreni putem kojim je ona otišla i udarićeš u laserske zrake. Tek sada ćeš moći da aktiviraš sve četiri turbine. Sve vreme napadaće te Velociraptori, a kada ih aktiviraš vrati se do hodnika. Popni se merdevinama i uključi kontrolnu tablu kojom ćeš deaktivirati lasere i tako moći da prođeš u Facility Entrance. U sobi sa stola uzmi fajl i produži u sledeću prostoriju Superintendant's Room. Potraži još jedan fajl i Med Pak L i prođi kroz staklena vrata i naći ćeš Resusc.Pak. Vrati se do terminala i tek sada ćeš moći da se usnimiš. To ti je ujedno i poslednje usnimavanje u



igri, a ako do sada nisi kupio Rocket Launcher učini to. Produži u Large Laboratory Hall, siđi stepenicama na dole i odgledaj animaciju. Saznaćeš sve o sebi kao i o nastavku misije. Produži u Oversized Transport Chamber i odgledaj još jednu animaciju. Do samouništenja postrojenja je ostalo još samo pet minuta. Pojaviće se i Gigantosaurus koga ne možeš da ubiješ ni jednim oružjem (pucanjem u njega samo ćeš dobiti veliki broj poena). Zato uradi sledeće: Potrči preko mosta koji će on posle da sruši pa skreni levo. Videćeš terminal kojim se aktivira satelit za pronalaženje mete. Zatim otrči skroz na suprotnu stranu platforme i aktiviraj drugi terminal za satelitsko pronalaženje mete. Na kraju dotrči do glavnog (srednjeg) i aktiviraj antisatelite da bi unišili metu. Odgledaj animaciju i pošto ti vreme ističe otrči do izlaznih vrata koja te vode u Gate Developmant. Odgledaj animaciju kako Dilan aktivira terminal za otvaranje vremenske kapije. Usled potresa postrojenje se ruši, Regina odlazi kroz vremensku kapiju, a Dilan ostaje sa svojom kćerkom Polom u nadi da će Regina da se vrati......







Kad završiš igru dobićeš ocenu. Ako si uzeo svih 11 dino fajlova dobićeš ESP Platinum Card pa ćeš u sledećoj igri imati neograničenu municiju za sva oružja. Otvoriće ti se Bonus MOD: EXTRA CRISIS i moći ćeš da kupiš dodatne likove: Ricka za 100.000; Gaila za 100.000; Tank za 120.000;
Sa tim likovima uključujući Dilana i Reginu moći ćeš da igraš u novom MODU: DINO COLOOSSEUM i da se boriš protiv dinosaurusa iz igre. Ako ti je preteklo još poena od kupovine, onda možeš da otkupiš i dinosauruse i otvoriš DINO DUEL MOD. U tom slučaju mogu da igraju dva igrača. Za kupovinu dinosaurusa potrebno ti je: Oviraptora 150.000; Velociraptora 150.000; Inostraceviu 160.000; Allosaurusa 180.000; Tiranosaurusa Rexa 180.000; Da bi sve otvorio i otkupio potrebno je da igru odigraš bar tri puta. A kada to uradiš (igru uvek nastavljaš sa LOAD GAME) onda je nastavi u HARD MODU i završi još jednom. Dobićeš šansu da kupiš: Triceratopsa za 200.000; Compsognathusa za 250.000 poena. Sada si konačno osvojio sve likove, pa ko voli nek' izvoli...



Habitat Support Facility





Mihailo Tešić

WARHAMMER

Warhammer Fantasy Role Play

Pišem ovaj tekst prilično naoštren: upravo sam se vratio sa jedne sesije igranja RPG sistema koji u ovom tekstu nameravam da vam prikažem - Warhammera. I da znate jednu stvar - opet sam se uverio da kvalitet igranja i zabave koje vam RPG igre mogu pružiti ne zavisi od sistema koji igrate, već od posvećenosti Game Mastera, kvaliteta same priče i uopšte atmosfere koja vlada pri igranju - koliko su igrači "naloženi", ako hoćete.

Warhammer je odličan primer kako mator, jednostavan, i po mnogim kriterijumima "zastareo" FRP sistem može biti potpuno igriv i pored ovih (uslovnih) nedostataka. U prošlom tekstu, koji se bavio Warhammer sistemom bitaka, upoznali smo vas i sa nekim osnovama Warhammer FRP-a. Sada ćemo te podatke malo produbiti, iskomplikovati i probati da vas još malo zbunimo...

Warhammer je jedan od onih sistema koji nije generički, već je vezan za svoj, poseban svet. Avanture se događaju u svetu koji je veoma nalik našem, ali u nekoj alternativnoj dimenziji - kontinenti liče, ali nisu baš istog oblika, ljudi su prisutni kao i mnoge prepoznatljive kulturne i civilizacijske odrednice čovečanstva - ali, naravno, sve je to umešano s ogromnom dozom epske fantastike koja Warhammeru daje taj specifičan šmek.

Na planetu Warhammera su pre mnogo hiljada godina stigli Slannovi, rasa misterioznih interdimenzionalnih putnika, koji su započeli seriju magičnih eksperimenata i stvorili prva inteligentna bića - vilenjake. Kasnije su stvorili i ljude, patuljke, ljude-guštere i ko zna šta su stari Slanni sve zamislili da urade s planetom i šta bi postigli, da se nije desila katastrofa: interdimenzionalni portali koje su Slanovi koristili za svoja putovanja su "kolabirali" i dimenzija haosa, kroz koju su oni putovali kao kroz neku vrstu hipersvemira, prelila se u stvarnost, uništavajući civilizaciju starih Slannova. Demoni i nepojmljiva čudovišta Haosa su pripretili da pojedu ceo svet, no vilenjaci, prva deca Slannova i stoga najučeniji u njihovoj Visokoj Magiji, napraviše moćnu magijsku barijeru koja je carstvo Haosa zadržala na severnom i južnom polu planete. Ipak, Haos je najmoćnija sila u univerzumu i zna se da ga bilo kakva barijera, ma koliko jaka bila, može zadržati samo privremeno - jer za Haos nekoliko hiljada godina ne znači ništa. No, svet je ipak na neko vreme spašen i razne rase su mogle na miru da se razvijaju... Ali Hos će kad-tad neizbežno pokuljati sa severa i juga i smožditi sve - zato je svet Warhammera unapred osuđen na propast, a stalna pretnja Haosa i njegovih mutacija čini atmosferu mračnom, paranoičnom i kao stvorenom za lov na veštice.

U Warhammeru možete igrati čoveka, vilenjaka, patuljka i polušana (hobita). U kasnijim dodacima ubačeni su i gnomi, ali nisu uspeli da se uvuku u srca igrača. Po osnovnoj knjizi pravila, avanture su ogrančene na tzv. Old World, kontinent koji je pandan srednjovekovne Evrope. Ostali kontinenti (Arabija - puna nekropola kojima hode živi mrtvaci i besnih beduina; Nippon i Kathay - daleki istok; Lustria - Južna Amerika u predkonkvistadorskom periodu kojim vladaju ljudi gušteri i poslednji ostaci degenerisanih starih Slannova; Ulthuan - kontinent nalik Atlantidi, koji je dom Visokorodnih Vilenjaka; i Naggaroth - Severna Amerika, dom Mračnih Vilenjaka, zle braće onih sa Ulthuana) su samo šturo opisani, ali podatke o njima možete naći u knjigama koje opisuju armije za Warhammer bitke, pošto je Warhammer kao licenca zapao u zanimljiv paradoks. Naime, kompanija Games Workshop, koja je osmislila taj svet za igru bitaka, a potom po njemu napravila i FRP, je početkom devedesetih digla ruke od FRP-a pošto su joj bitke postale daleko najunosniji izvor profita. Shodno tome, nikakvi dodaci za FRP nisu izlazili do sredine devedesetih, kada je licencu za FRP otkupila kompanija Hedgehog, koji takođe nisu dugo uspeli da održe sistem. No, Games Workshopu je posao cvetao (i dalje im ide odlično), pa su oni ceo svet razradili do tančina zbog raznih armija koje možete igrati u bitkama. Otud, ako želite da se igrate negde van Old Worlda, moraćete da se potrudite i da se informišete iz knjiga za Warhammer Battles.

Likove u Warhammer FRP-u najviše određuju osnovne osobine. One su predstavljene brojevima 1-10, ili 1-100. Osobine Movement, Strenght, Toughness, Attacks (broj napada u 1 rundi borbe) su predstavljene brojevima 1-10, a osobine Weapon Skill (umeće borbe prsa u prsa), Ballistic Skill (umeće borbe daljinskim oružjem), Initiative (brzina reagovanja u borbi), Intelligence, Dexterity (okretnost), Coolness (otpornost na strah), Will Power (otpornost na magiju), Leadership (pokazuje koliko ste dominantna ličnost i koliko će vas drugi slušati), Fellowship (lepota) i Wounds (šteta koju možete da pretrpite pre nego što počnete da se osećate loše) su predstavljene brojevima 1-100. Osim ovih osobina likovi imaju još skillove (umeća) i karijeru. Lepota Warhammera ogleda se u tome što su skoro sva potreb



igre bez struje

na pravila sadržana u likovima, tj. u njihovim osobinama. Ovaj jednostavan koncept čini nepotrebnim silna pravila - pravila za tuču, pravila za uspešnost akcije i još sto čuda - njih ne mora da reguliše Game Master, već igračima sve piše na njihovim character sheet-ovima. Da pojasnim - ne postoji neki kompleksan sistem borbe, već ako igrač hoće da nekog udari oružjem - treba da na 100 dobije broj manji od svog Weapon Skilla i uspeo je. (No, nije dovoljno samo udariti protivnika - treba ga i "probiti" tako što pogledate snagu lika koji je udario, bacite D6, saberete i od tog rezultata oduzmete toughness protivnika - tako dobijen broj je broj rana koje protivnik gubi. Primer: patuljak Dingi Dongi sa snagom 5 udara vilenjaka Pansyja koji ima toughness 3 i običan verižni oklop koji mu dodaje 1 na toughness. Dingi dobija 4 na d6, što je sve zajedno 9 rana za Pansyja. Pošto Pansy oduzima 4 od svake nanete štete - krajnji rezultat je 5 rana nanetih jadnom Pansyju). Ako igrač želi da se popne na zid, treba da dobije broj manji od svog Dexterityja, ako treba da se odupre dejstvu neke magije, treba da dobije broj manji od svog Will Powera itd. Naravno, tu su i umeća (skills), ali oni ili rade nešto konkretno za šta se ne baca kockica (napr. umeća Very Strong i Very Resilient dodaju +1 na snagu/toughness) ili ako se i baca kockica - treba da dobijete manje od relevantne osobine za taj skill - dexterity ako se krijete, strenght ako plivate i sl. Vidite zašto je sve tako jednostavno? Game Master samo treba da vodi računa o eventualnim malim modifikacijama (ako npr. koristite dvoruko oružje, imate - 20 na inicijativu i slično) i uglavnom da se koncentriše na priču i NPC-e.

Svi likovi u Warhammeru imaju svoju karijeru. Postoji izbor od oko 30 osnovnih karijera - od šumara i najamnika, preko advokata i čarobnjaka, do patuljačkog ubice trolova i lopova - da ne spominjem gomilu egzotičnijih karijera, kao što su tamničar, lovac na pacove, podvodač i pljačakaš grobova. Svaka karijera vam omogućava drugačije napredovanje kroz tzv. šemu napredovanja, koja je izražena u povećanju osnovnih osobina koje vam karijera dopušta. Ako ste najamni ratnik - moći ćete da povećate Weapon Skill, inicijativu, broj napada i Leadership, ali ako ste student ili advokat, moći ćete da povećate inteligenciju i coolnes. Sva povećanja su za 10 (ako je u pitanju osobina 1-100) ili za 1 (ako je osobina 1-10), i sva koštaju po 100 EXP-a. Da, i u Warhammeru likovi napreduju pomoću "iskustvenih poena(EXP)", koji se potom troše na poboljšanje vašeg lika. Ako vam se ne sviđaju poboljšanja koje vam vaša karijera dopušta, ili ako ste dostigli maksimalna poboljšanja za karijeru u kojoj ste, po ceni od 100EXP-a možete preći u neku drugu karijeru. Ipak, poboljšanja vam se ne sabiraju - to znači, ako ste već u jednoj karijeri povećali dva puta Weapon Skill, pa pređete u neku drugu koja vam takođe dopušta +20 (ili samo +10) na WS -vi u njoj ne možete da dotičnu osobinu povećate. Osim na povećanje osnovnih osobina, za EXP "kupujete" i nova umeća, a čarobnjaci i sveštenici i nove magije.





Warhammeru ipak ovu jednostavnost i zameraju - mnogo se improvizacije očekuje od Game Mastera kada ne postoje pravila za neku situaciju. Magijski sistem je takođe štur - postoji samo četiri škole magije sa po četiri nivoa magije u svakoj - sve zajedno oko 100 raznih čarolija. U osnovnim pravilima nema ni mnogo čudovišta, a ni svet nije toliko detaljno razrađen - ali treba uzeti u obzir da je ta knjiga zaista davno objavljena (početkom osamdesetih) i da u jednoj knjizi dobijete skoro SVE - a uostalom, više podataka o svetu je moguće naći u knjigama za bitke ili na Internetu.



STROGO POV.



SimCoaster

PC CD-ROM

Ovo treba i meni!

Extra novac
Napomena: Ovo iziskuje editovanje igre (fajla) i pravljenje "bekap" kopije fajla pre početka igre. Upotrebi tekst editor da promeniš "standard.sam" u "\data\levels" direktorijumu gde se nalazi igra. Promeni "Bank AccountInfo.InitialCash 50000" u BankAccountInfo. InitialCash 500000".

Return Of The Gecko



Password za guštera

L2, □, L2, X, X
□, □, R2, R2, L2, L2
X, X, □, R2, R2, R2
L2, L2, X, X, □, □
R2, R2, L2, L2, X

MEDI EVIL 1 (PAL)



Jeste staro al' je aktuelno

Zaustavite igru, držite L2 i pritisnite:

Dust to Dust - Dole, Gore, □, △, △, ○, Dole, Gore, □, △
Super prevare - △, ○, △, ○, ○, △, Levo, ○, Gore, Dole, Desno, ○, Levo, Levo, △, Desno, ○, Levo, Levo, △, ○, Dole, ○, ○, Desno

Unreal Tournament



Nerealno bre!

Pauziraj igru i pritisni:
Preskakanje nivoa - Gore, Dole, Levo, Desno(2), Levo.
Nevidljivost - Levo(2), Desno(2), Dole, Gore.
Neogr. municija - Levo, Desno, Levo, Desno(2), Levo.

Legacy Of Kain: Soul Reaver



Uzmite energiju - neć' da se baci

Da bi uneli šifre pauzirajte igru i držite L1 ili R1

Aerial reaver - Desno, Gore, Gore, △, Levo, Levo, Desno, Gore
Sve sposobnosti - Gore, Gore, Dole, Desno, Desno, Levo, ○, Desno, Levo, Dole
Maximalna energija - Desno, ○, Dole, Gore, Dole, Gore
Maximalna magija - △, Desno, Dole, Desno, Gore, △, Levo
Otvaranje kapije - Gore, Gore, Dole, Desno, Desno, Levo, ○, Desno, Levo, Dole
Obnavljanje energije - Dole, ○, Gore, Levo, Gore, Levo

X-Men: Mutant Academy



PROMENI LIK

Ako pravilno uneseš šifru pojaviće se poruka.

Igraj kao Phoenix
Na naslovnom ekranu pritisni Dole, Desno, Dole, Gore, Levo, Desno, B + A.

Igraj kao Apocalypse
Na naslovnom ekranu pritisni Desno, Levo, Gore, Dole, Levo, Gore, B + A.

STROGO POV.

Abe's Exodus



Nepobedivost, preskakanje nivoa ...

Tokom igre držite R1 i pritisnite:

Nepobedivost
○, △, □, X, Dole, Dole, Dole, ○, △, □, X

Da se preskoči nivo:
○, ○, X, X, □, □

Biranje nivoa:
Na glavnom meniju držite R1 i pritisnite:
Gore, Dole, Levo, Desno, △, □, ○, △, □, ○, Dole, Gore, Levo, Desno

Cool Boarders 2001



Pošto ove zime nije bilo snega ...

Šifra za varanje
Ukucaj "IGOTITALL" ili "GIVEALL" kao ime u career modu da otključaš sve likove, daske, planine i opcije.

Svi pravci
Selektuj mod za 2 igrača i počni igru. Prekini igru, selektuj mod za slobodnu vožnju (free ride), završi prvu trku, zatim prekini igru. Vrati mod za 2 igrača i počni ponovo igru. "Next Course" opcija će biti dostupna posle svake trke, uključujući i pristup specijalnoj stazi posle svake kredit trake.

Cool Boarders 2 trening trka
Uspešno završi svih 5 standardnih trka (Mountain Review, Emerald Forest, Urban Striker, Cave Slider i Dancing Devils).

Secret Force trka
Uspešno završi svih 5 standardnih trka sa najboljim rezultatom.

Igraj kao Snowman
Uspešno završi Cool Boarders 2 trening trku sa najboljim rezultatom.

Igraj kao Gray
Uspešno završi Secret Force trku.

Bonus daske
Budi najbolji u svakoj trci da otključaš nove daske. U igri ima ukupno 18 dasaka.

Ostala odela
Uspešno završi igru sa bilo kojim likom da otključaš dodatni set odela za tvog igrača.

Clock Tower 2: The Struggle Within



Biografije, magije, extra mod ...

Napomena: Ova igra se zove i Clock Tower: Ghost Head.

Beskonačno power spell
Na naslovnom ekranu drži L1 + L2 + R1 + R2 i počni igru. Tako će power spell sa neograničenim korišćenjem biti dostupan čim igra počne.

Obuci školsku uniformu
Na naslovnom ekranu drži L1 + R2 + Select + △ i startuj igru.

Extra mod
Koristi "A" na "Extra Mode" opciji na naslovnom ekranu. Ovaj novi mod sadrži selekcije za "Time Attack" i "Score Attack" mini-igre.

Vidi biografije likova
Otključaj 13 završetaka pa selektuj "Pamphlet" mod. Nova "Guide" opcija će omogućiti da vidiš podatke za svaki lik posebno.



Fighting Vipers 2



Borbeni brisači 2

Bonus nivo
Završi sedmi nivo na arkadnom ili random modu sa manje od 5:50 sa pola predviđene energije ili Super K.O.
Igraj kao Kuhn
Pronađi i pobedi Mahler-a na arkadnom modu sa manje od 5:50 sa pola predviđene energije ili Super K.O. Zatim pobedi Kuhn-a na bonus nivou.
Igraj koa B.M.
Pobedi B.M. na arkadnom ili random modu sa K.O.
Igraj kao Del Sol
Pobedi Del Sol na random modu i završi igru. Del Sol će se slučajno pojaviti kao Toki-jev prvi protivnik.
Izbor kostima
Na ekranu za izbor likova posvetli borca i pritisni Gore ili Dole.
Moćni udarac
Drži Nazad i pritisni X (Udarac).
Moćni šut
Drži Nazad i pritisni Y (Šut).
Čarlijeva bicikla
Dok igraš kao Charlie, pritisni Dole(2).

Lego Rock Raiders



Evo malo šifara za Lego junake

Status	Šifra
Preskoči Bandita	Dole, △, Dole, ○, Gore, Dole, □, △, Levo, Dole, Gore, ○, △, Levo, Dole, Dole, Levo, △, Levo, □, ○, Dole
Preskoči Axle-a	○, △, Desno, △, ✕, Gore, △, Desno, ○, Desno, Levo. Dole, Gore, Desno, △, ○, Gore, Desno, □, □, ○, Desno
Posle Jet-a	✕, △, Desno, △, Gore, Dole, □, △, Levo, Dole, Gore, ○, △, Levo, Dole, Dole, Levo, △, Levo, Gore, ○, Desno
Posle Doc-a	Gore, □, ✕, △, Gore, ○, Levo, △, □, △, Levo, Dole, ○, Gore, Dole, ○, △, Gore, Dole, Gore, △, ✕
Posle Spark-a	Desno, □, Levo, Gore, ✕, Dole, ○, Dole, □, △, Gore, Dole, ○, Levo, □, △, △, □, Gore, □, △, Levo
Završena misija sa zamkom	△, ○, Desno, △, □, □, Dole, Desno, Levo, △, ○, Levo, Gore, Desno, □, ○, △, ○, △, △, △, Desno



CLIVE BARKER'S UNDYING

Tomb Raider 3



Ako vas mrzi da igrate ...

Za preskakanje nivoa dok igrate pritisnite:

L2 R2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 R2 R2 L2

Fur Fighters



Neka leti krzno!

Mod tankih likova
Uspešno završi Maze u Temple of Gloom da dobiješ tanke likove.

Rezultati
Sakupi svih 100 znakova na nekom nivou. Ponovo učitaj isti nivo i pokupi štopericu i zatim požuri do finiša. Ako si dovoljno brz, omogućićeš sebi da se upišeš na high score listu.

Mini-igre
Pobedi označenog Boss-a da otključaš određenu mini igru:

Boss	Mini-game
Claude	Balloon Lift
Esmerelda	Bear Attack
Gwynth	Block Puzzle
Juanita	Snake Classic
Viggo	Bomber Bear
Winnie i Mai	Super Snake

Boss bonusi
Pobedi označenog Boss-a po drugi put da otključaš određeni bonus:

Boss	Bonus
Claude	Ammo Boost
Esmerelda	3D Mod
Gwynth	Auto Aim
Juanita	Energija 100%
Viggo	Nevidljivost
Winnie and Mai	Bears 2x Tough

Bonusi mini-igara
Uspešno završi označenu mini-igru pod listom golova da otključaš željeni bonus:

Mini-igra	Vrednost	Bonus
Balloon Lift	10,000 poena	Mali lik
Bear Attack	10,000 poena	Izbor glasova
Block Puzzle	Manje od 60 sekundi	Rotacija kamere
Bomber Bear	30,000 poena	Mod velikih glava
Snake Classic	5,000 poena	Rocket kamera
Super Snake	10,000 poena	"Riblje oko"

Napomena: Pritisni Y na kontroleru B da okreneš kameru oko same sebe.

Clive Barker's Undying



Šifre za varanje

Za vreme igre pritisni [Tab], zatim unesi jedan od ponuđenih kodova da aktiviraš željenu funkciju za varanje:

REZULTAT	ŠIFRA ZA VARANJE
Sva oružja i reči	addall
Setuj energiju na 999	set aeons.patrick health 999
Setuj mana na 999	set aeons.patrick mana 999
Uklj./isklj. neograničeno mana	infinitemana [0 ili 1]
Uklj./isklj. extra svetlo	becomelight [0 or 1]
Porast selektovanih reči	ampattspell
Mod za letenje	flight
Spawn donkey joke	assall
Prikaži brzinu	showfps

Unreal Tournament



Nerealni turnir

Izbor nivoa
Snimi igru i vrati se u Glavni meni. Selektuj "Resume Game" opciju, zatim odaberi prethodno snimljenu igru pritisni Gore, Dole(2), Gore, Levo, Gore, Desno, Dole.

Pauziraj igru i pritisni:
Preskakanje nivoa - Gore, Dole, Levo, Desno(2), Levo, O.
Nevidljivost - □, O, Levo, Desno, O, □.
Sva oružja - Levo, O, Desno, □, Desno, Levo.
Maximum municije - Levo, Desno, O(3), Desno, Levo.
Svi likovi - Levo(2), O(2), Desno, Levo, O.

Na naslovnom ekranu pritisni:
Debeli Mutator - O(3), Gore, Dole(2), Gore, O(3). Selektuj multi-player mod i izaberi "Fatboy Mutator" selekciju. Pusti da te ubiju da dobiješ mršavijeg i većeg Mutator-a.

Skriveni Mutator - □(2), O(2), □(2), O(2). S Selektuj multi-player mod i izaberi "Stealth Mutator" selekciju.

Mod velikih glava - Levo, Desno, Levo, Desno, Levo, Desno, O(3). Selektuj multi-player mod, odaberi "Mutators" opciju i pritisni X. Odaberi "Big Head" opciju pa pritisni Desno, X, X.

Bonus nivoi
Uspešno završi igru na "neljudskom" nivou težine da otključaš 7 "death match"-eva i "4 capture the flag" nivoa. Neće biti otvoreni nivoi sa dva igrača.

999 Redeemers-a
Otvori "Invincibility" kod na Face's Of World nivou za "capture the flag". Uzmi Redeemer iz središta jednog zamka. Nalaze se na levoj "hyper" vezi. Zatim otvori "Maximum ammunition" kod da uzmeš 999 Redeemers-a. Da bi ispalio navodeću raketu pritisni R2.

Skullmonkeys



Pauziraj igru i drži Start + Select pa pritisni:
Extra predmeti
Dole. Ovim dobijaš Halo, 99 života, ikone iz 1970, 3 Swirly Qs, 7 specijalnih oružja i 20 metaka.

Slobodno kretanje
△. Pritisni □ u ovom modu da uključiš/isključiš brže kretanje.

Izbor nivoa
R2. Pritisni Gore ili Dole pa pritisni ✕ da izabereš novi nivo. Napomena: Skroluj na dole za više opcija.

Zamrzni protivnike - L2.
Slow motion - L1.
Vidi debug informacije - R1.
Vidi debug mapu - Gore.
Debug map linije - ○.

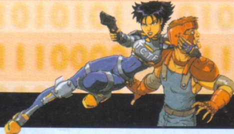
STROGO POV.

Pauziraj igru i pritisni:
Preskakanje nivoa - △, L1(2), □, Desno, ○, △, Dole.
99 života - L1, △, Dole, Levo, ○, Select, □, Desno.
Extra municija - Dole, ○, Gore, R2, Levo, △, Select(2).
Extra halo - R2, ○(2), Dole, Levo, ○, Desno, Dole.
Super willie - R1, Levo, □, △, L1, △, R2, Select.
Ludi Klaymen - Dole, Desno, △, L2, Gore, Levo, △, Select.
Brzi Klaymen - Levo, □, R2, ○, R1, Dole, ○, R2.
Spori Klaymen - L1, △, Levo, Dole, R2, △, Levo, Select.
Mali Klaymen - R1, Levo, □, △, R1, Levo, □, △.
Smrznuti Klaymen - L2, Levo, ○, R2, Dole, □, △, Dole.
Obojeni Klaymen - L2, ○(2), Levo, Select, L2, Gore, Dole.
Uvrnuti Q - R1, Desno, ○, R2(2), □, Desno, Select.
Phoenix Hand - □, △, R2, Levo, Select, ○, △, Desno.
Fart Head - R1, Levo, Gore, L1(2), □, Desno Select.
Shoot Head - Dole, □, △, Dole(2), □(2), Desno.
Universe Enema - Levo, △, Desno, Dole, △, Select(3).
Bonus FMV sekvence - Pobedi igru i pokupi sve Swirly Qs.

Nivo	Šifra
2	R2, R2, ○, □
3	R2, □, R2, R1, □, ✕, R1, ✕, ✕, R1, △
4	○, △, □, △, ○, R1, R1, L1, ✕, R1, □
5	L1, L1, □, L1, □, R1, □, L1, □
6	□, R1, L2, ✕, △, ✕, ○, L1, □, ✕, □, ✕
7	□, R1, ○, L1, ○, R1, ○, L1, ✕, ✕, □, R2
8	✕, □, ✕, △, ✕, ✕, □, L1, □, □
9	△, R2, △, △, □, ✕, ○, L1, □, △, □, □
10	✕, L2, □, △, ○, R1, ○, L2, □, △, L1
11	R1, ✕, ✕, L1, L1, R1, △, L1, L2, R1, L2
12	L1, L2, ○, L1, R2, R2, R1, L2, L2, R1, □, L2
13	○, □, ✕, R2, ○, R1, L2, L1, R2, □, △
14	□, L1, L1, R1, R2, △, R1, L2, L1, R2, □, R2
15	R2, ✕, L2, △, △, L2, R1, R2, L1, R2, L2
16	L2, R2, R2, △, △, L2, R1, R2, L1, R2, L1
17	✕, △, R1, L1, R2, L1, R2, L2, L1, R2, △, ✕
Kraj	✕, △, ✕, ✕, R1, □, ○, ✕, L1, ✕

Vidi FMV sekvence

Sekvenca	Šifra
1	○, L1, ✕, △, □, ✕, ✕, ✕, L1, R1
2	○, R1, □, △, L1
3	✕, R2, □, ✕
4	□, R1, □, ✕, ✕, ✕, ○, ○
5	✕, △, ✕, ✕, R1, □, ○, ✕, L1, ✕



Oni



Ubijanje jednim udarcem ...

Za vreme igre pritisni Select. Odaberi "Help" pa pritisni sledeće. Ako pravilno uneseš kod, čućeš zvuk. Ponovo unesi šifru da onemogućiš određene efekte.

Preskakanje nivoa
L2, L1, L2, □, ○, □, L3, R3, L2, L1.
Nevidljivost
L2, L1, L2, □, ○, □, R3, L3, R3, ○.
Neograničeni Phase Cloak
L2, L1, L2, □, ○, □, L2, L1, L2, □, ○, □, L1, R3, L2, L3.
Gatling Guns mod
L2, L1, L2, □, ○, □, L2, L1, L2, □, ○, □, L2(2), L1, L3. Većina oružja će pucati bez prestanka i sva oružja će imati neograničenu municiju.
Fists Of Legend mod
L2, L1, L2, □, ○, □, R3, L3, ○, □. Ovaj mod omogućava neprijateljima da brže lete kad napadaju.
Ubijanje jednim udarcem
L2, L1, L2, □, ○, □, L3, R3, ○, □. Konoko sad može da ubija neprijatelje jednim udarcem.
Izbor likova
L2, L1, L2, □, ○, □, L2(4). Nastavi da pritiskaš L2 da prođeš kroz likove dostupne na datom nivou. Svaki ima specijalne pokrete, različite od Konoko-vih, a ostatak je iz network/death match moda koji je uklonjen pre nego što se igra konačno realizovala.
Mršavi likovi
L2, L1, L2, □, ○, □, L3, R3, □, ○.
Veliki likovi
L2, L1, L2, □, ○, □, R3, □, ○, L3.
Velike glave
L2, L1, L2, □, ○, □, Start, □, ○, Start.
Izbegavaj oštećenja
Kad iskačeš ili padaš sa velike visine pritisni L2 blizu zemlje da doskočiš i nećeš imati nikakve štete od pada.

Wu Tang: Shaolin Style



Ćelavi Šaolinac

Svi likovi
U glavnom meniju, pritisni Desno(4), Levo(4), □, ○, □, ○.

Selektuj versus mod i odaberi: Zatim, drži Select i pritisni ✕.
Igraj kao Hystrix - Method Man na ekranu za izbor likova.
Igraj kao Gasche - Masta Killa na ekranu za izbor likova.
Igraj kao Xin - Inspecta Deck.
Igraj kao Lecher -Ol' Dirty Bastard.
Igraj kao Fearmentor - RZA.
Igraj kao Sinesis - U-God.
Igraj kao Cerith - GZA.
Igraj kao Otis - Ghostface Killah.
Igraj kao Bone Gear - Raekwon.

STROGO POV.

Fatalities i blood opcije
Unesi △, ○, ✕, ✕, □, △, ○, □ kao šifru.



STAR WARS STARFIGHTER

Star Wars: Starfighter



Skriveni brodovi, ugao kamere ...

Mod za varanje
Unesi "OVERSEER" kao šifru da otključaš sve u igri osim bonus multi-player misija.

Tajni svemirski brod za bonus misije - "BLUENSF".

Bonus multi-player misije
Unesi "ANDREW" kao šifru. Uspešno završi svih 14 regularnih misija sa zlatnom medaljom da otključaš Canyon Trku i Capture The Flag bonus misije. U Canyon Race misiji ti i drugi igrač se trkate niz kanjon Naboo koristeći dupli ekran. U Capture The Flag misiji ti i drugi igrač se borite iznad Naboo-a. Pravila prate osnove Capture The Flag pravila gde igrači pokušavaju da ukradu protivnikovu zastavu i da je vrate na njeno mesto.

Nevidljivost - "MINIME".

Director mod
Unesi "DIRECTOR" kao šifru da dobiješ još uglova kamere. Pritisni Select da promeniš pogled kamere ili R1 da zumiraš.

Jar-Jar mod - "JARJAR" obrće pilotske kontrole.
Onemogući "kokpit" prikaze - "NOHUD".

Božićna FMV sekvenca
Unesi "WOZ" kao šifru da vidiš skrivene FMV sekvence.

James-ov radni dan - "JAMES".
Svemirski brod i "cast" slike - "HEROES".
Galerija neprijateljskih brodova - "SHIPS".
Pre-production umetnost - "PLANETS".
Slike Simon-a - "SIMON".
Vidi razvojni tim - "TEAM".
Vidi kredite - "CREDITS".
Default ekran - "SHOTS", "SIZZLE", ili "HOTEL".
Multi-player mod
Uspešno završi svih 14 regularnih misija na bilo kom nivou težine sa bilo kojom medaljom da otključaš mod sa dva igrača.

HUGO: Quest For The Sunstones



Pomoć za malog trola

NIVO	ŠIFRA
2.	X, □, △, X, X, L2, O, □, □, O
3.	L2, R2, L1, L1, □, □, X, O, R1, O
4.	□, L2, L1, △, X, R2, L2, △, △, L1

Contra: Legacy Of War



Biranje nivoa i oružja, extra životi ...

Na naslovnom ekranu pritisni:
Bamboo Tron Tank igra - R2, R1, Desno, Levo, L1, L2.
Bamboo Gyruss igra - L2, L1, Levo, Desno, R1, R2.

L2, R2, L1, R1, Levo, Desno(2), Levo.

Izbor nivoa
L2, R1, L1, R2, Levo, Desno, O, □, R2, L2. Pojaviće se meni sa listom svih nivoa.

Izbor oružja
L2, R2, L1, R1, Gore, Dole(2), Gore. Zatim za vreme igre pritisni □ + △ da promeniš oružje.

Extra životi
L2, R2, L1, R1, Dole, Gore(2), Dole. Zatim za vreme igre pritisni O + △ da dobiješ 9 života.

Vidi FMV sekvence
L2, L1, R1, R2, Gore, Levo, Dole, Desno. Pritisni Gore ili Dole da uključiš FMV sekvence i Start da vidiš odabranu selekciju.

Ace Combat 2



Svi avioni, novi pogled

Muzički test
Završi igru bolje od First Lieutenant-a. Zatim će se u meniju pojaviti selekcija za mod muzičkog player-a. Sada će moći bilo koja od 28 muzičkih diskova da emituje muziku. Pritisni L1 ili L2 da pređeš na sledeću traku, R1 ili R2 da se vratiš na prethodnu, O da izabereš traku, Select pomeriš ekran i □, △ ili X da prekineš.

Free mission mod
Pobedi u Kingpin misiji. Zatim će se u meniju pojaviti "Free Mission" opcija, koja dozvoljava da se odigra svaka misija.

XFA-27 borac
Završi igru na nivou normalne težine. Zatim odigraj igru ponovo na težem nivou i pronađi lakši način za završetak u misiji za napadanje (Dead End).
Sada lociraj i uništi četiri YF-23As u specijalnoj Fox Force Four jedinici, južno od cilja. Medalja i XFA-27 biće dodeljeni na debriefing ekranu.

Vidi sve avione
Pobedi igru kao General. Zatim će se pojaviti nova opcija koja će ti omogućiti da vidiš sve avione.

Prikaži pozadinski prikaz Sony analognog kontrolera
Na kontrolnom ekranu pritisni Select.

Zaključaj replay pogled
Za vreme replay-a, drži □ da zaključaš kameru.

Pogled na mapu za misije
Na ekranu za izbor misija, posvetli "Mission" opciju i pritisni Select. Sada će se selektovati tri nova ugla.







Need For Speed: Porsche Unleashed

BONUS misije, BONUS kola ...

Napomena: Igra nosi naslov i Need For Speed: Porsche 2000.

Mod za varanje
U kreditima brzo ispritiskaj Desno, Levo, Gore, Dole, Circle, Square da aktiviraš cheat mod i otključaš sva kola i staze u brzom modu. Ako pravilno uneseš kod imaćeš zvuk. Ponovo unesi kod da ga blokiraš.

Modern era
Aktiviraj cheat mod, selektuj evolution mod, zatim unesi "BEEM" kao ime.

Golden era
Aktiviraj cheat mod, selektuj evolution mod, zatim unesi "BEEG" kao ime.

STROGO POV.

Misija 6 i GT2 auto
Aktiviraj cheat mod, zatim unesi "PALF" kao ime.

Misija 9 i 917K auto
Aktiviraj cheat mod, zatim unesi "PALI" kao ime.

Bonus kola
Dobro odvozi Test Driver modove da otključaš bonus kola, kao što su GT2 trkačka kola i 917 trkačka kola koja se mogu voziti i u regularnom race modu.

Casper

Pomozite simpatičnom duhu

Mod slobodnog kretanja
Pomeri Kaspera u gornji levi ugao u bilo kom delu igre. Zatim drži Gore/Levo + L1 + R1 + Start (ovo će da zamrzne igru). Pusti Gore/Levo + L1, i pritisni Dole/Desno + △ i nastavi da držiš R1 + Start. Ako pravilno uneseš šifru, igra će početi ponovo u modu slobodnog kretanja. Pritisni R1, zatim upotrebi D-pad da preletiš zidove. Pritisni L1 da ponovo otpočneš igru.

Brže kretanje
Za vreme igre, drži △ i pritisni ✕, R1(3). Napomena: Moći ćeš da vidiš inventar za vreme unosa ovog koda. Pritisni △ da rezimiraš igru.

Pobedi Boss-a
1. Fatso blizu kuhinje (nahrani ga hamburgerima)
2. Stinky (naparfemiši ga)
3. Stretch (upotrebi lepak)
4. Fatso in bathtub (upotrebi kameru)
5. General Fatso (upotrebi wind up ključ, pa lupaj po tenkovima)
6. Farmer Stinky (upotrebi čekić i dleto da isklešeš Kasperov lik u kamenu)
7. Graveyard Stretch (upotrebi "twister morph" da ga namamiš na groblje)

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Iznajmljujem PlayStation konzole, za teritoriju Zvezdare - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap - za 4 igrača.
tel. 011/417-624, 063/321-123

Menjam GameBoy ili Playstation
Tel: 014/72-551 samo vikendom. Ranko

Menjam džojstik PSX za memocard za PSX
Tel: 081/212-169, 067/504-646 - Miloš

Menjam kertridže za Sega Game Gear i GB i GB Color.
tel. 027/380-714 - Milan Kuršumlija

Prodajem PSX sa 20 CD, SCART kabl, ugrađeni čip, 2 palice i 2 memokartice od 15 blokova za 370dem ili menjam za Dreamcast sa jednom memokartom i jednom palicom
tel. 019/520-280 - Bogdan

Menjam CO-ove za PS, Dreamcast za vokmen ili Gameboy
Tel: 011/397-0838, Predrag

Menjam prva dva diska igre "The X Files" za neki RPG.
Nenad, Tel: 063/308-131 od 18 do 21h

Menjam 17 Playstation diskova i memorijsku karticu za Dreamcast kontroler ili memorijsku karticu.
tel. 023/773-135

Dajem "Fiftt Element, Ninja:Shadow of Darkness i demo disk sa 12 igara za PSX za neku RPG ili bilo kakvu drugu igru za PSX
Mladen, Tel: 063/8008-942



Uroš Tomić

ŽUB

brate, u kom si fazonu?



U skladu sa promenama u savremenom društvu, a boga mi i sve većoj popularizaciji našeg malog časopisa u javnosti, odlučio sam da izađem u susret jednom od čitalaca, što samovoljno, što mučkim ucenjivanjem glavnog urednika, te da mu ispripovedam zašto mi karikatura tako izgleda. Inače, čujem i da su se pojedinci pojavljivali da im prosledim svoj potpis i da su se istovrememo raspitivali za moj izgled. Ako ste pratili Bonus i reportažu sa proslave, mogli ste da primetite da je karikatura skoro do u detalj istovetna sa mojom malenkošću. Jedino se ne primećuje da mi 'edan zub fali, pa reko' da ispotkazujem jedared sama sebe i objasnim kako je priča tekla. Vežite se - polećemo...

Bejaše veče, no ne veče kao što druga bejahu, no jedno od onijeh što se posebnom dokolicom i količinom smora mogu karakterisati, te zađoh u pravcu izlaza iz stana, da se malo prošunjam i izdžabalebarim. Nikako nisam mogao podneti količinu toplote što se širila na sve strane, pa nisam mogao ostati na gajbi, a i pravo da priznam, još uvek sam bio u fazi odvikavanja od interneta, pa sam vazda gledao da uteknem od kompjutera, koji je meni više bio u svojstvu kućnog ljubimca i najboljeg prijatelja.

- *Ma ti si bre Mićko (nadimak koji sam natakao mom kompu), čudo bre jedno! mazeći desnom rukom kućište Eeee, ko bi rekao da nešto tako malo, plastično i jevtino može da pruži čoveku toliku količinu radosti i zadovoljstva!*

- *Uroše, su ti tu neki drugari? Sa kim to pričaš?* - prolomio se kevin glas neposredno iza vrata...

- *Sa kompjuterom Guzo, sa kompjuterom...*

- *Psihopato, ti bi trebao da se lečiš!*

- *Ajde, ne maleriši, nego bolje idi i pričaj sa svojim španskim drugarima i saznaj da li je Horhe Žulijano uspeo da priženi Rosauru Mariju Bonitu Huanitu Mari Mar Kasandru u 3548. nastavku serije "Pravo na divlju ružu, ljubavne ljubavi Marija Bonitine čukun-unuke Rosaura-Kasandre"!* - oteo mi se cinični komentar. Inače, na insistiranje gospođe Ljiljane Tomić, moram posebno napomenuti da je njen nadimak koji ona obožava i vrlo se ponosi njim već dugi niz godina - Guza, legenda. Tako je zovemo moj brat i ja, i svi naši drugari i kumovi. Šta tek da kažem za mog dedu koji se javlja spikerima na teliji: - *Dobro veče, poštovani gledaoci...* - začuo se glas spikera 2. dnevnika 3. kanala, a deka je ležerno odvratio - *Dobroveče!* -, osluškujuć vesti o penziji, dečjem dodatku i porastu cena mlečnih proizvoda i naftnih derivata.

Kako sam već bio u pomenutom stanju, hinio sam pohitati u pravcu lokalnog kafića, u kome je bilo moguće prekratiti dokolicu fliperom ili toplim napitkom. Na moju veliku žalost, na ulaznim vratima me je dočekao natpis koji je informisao cenjene potrošače i uvažene mušterije da je došlo do slučaja karantina, zbog radi neočekivanih i nenadanih epidemija žute malarije i šarlaha, koje su pokosile osoblje. U neverici sam produžio u pravcu parkića, nošen melanholičnim mislima. Sa trećeg sprata su dopirali stihovi: **"Srimiti me nećeš nekim sjajnim dijamantom, jer prijatelji moji jesu Betmen, Mandrak, Fantom..."**, što me je samo podsetilo na peti broj koji je upravo bio u štampi. Samim tim, tek sam bio završio sa pisanjem za taj broj, pa je možda to razlog što sam bio potišten.

Moja bivša dragana je u tom momentu pičila preko neslućenih prostranstva Australije, menjajući mesto rezidencije. Morala je da se bakće oko transporta pokućstva od Kanbere do Sidneja, pa na njenu utehu nisam mogao da računam. Irena, moja najbolja drugarica, je otišla sa svojima kod familije u posetu, a kum i njegovi su zapalili na utakmicu. Ostao sam sam...

Ni sam ne znam koliko je bilo časova kada sam napustio tramvaj. Izašao sam kod SKC-a i krenuo ka centru, obuzet sivilom i najnegativnijim osećanjima, koja sa vremena na vreme isplivaju sa dna tragične ljudske egzistencije i počnu da me spopadaju "sa svih strana, grizući me sa svojim zubima, u nameri da me upropaste...".

Ugledao sam neon. Plavičasto svetlo zračilo je iz pravca severo-istoka, nagoveštavajući zabavu. Iz tog pravca se čuo zadovoljni urlik gomile, a ja sam nakon malo podrobnije analize shvatio da je neon u stvari reklama za klub u kome se može đuskati Sony. Savršeno... Mnogi se pitaju: Kako osoba koja kod sebe na stanu ima konzolu može da ide po buvarama i klubovima i troši pare? Jednostavno - na stanu nemam gomilu likova koji potkazuju, navijaju, gledaju, dive se i ulažu novčanice...

Valja vazda računati na ljudsku taštinu i egocentričnost, pa taktički treba prići i izvršiti napad na iste, posebno računajući na sujetu, koja će se postarati da uvek isprovocirate nekoga u nameri da ga orobijate za novce. Kao stara žicara i spletkar, sitni iznuđivač (koji se više u novce ne kladi ni radi sporta ili reda) kome je bilo dosadno, odlučio sam da se umešam u situaciju i da se okoristim o nju, ali tek kada sam ušao i shvatio da se igra jedna od mojih omiljenih igara - Tekken 3. Šta da vam kažem o njoj? Treba li uopšte da pričam o njoj i da postavljam ovakva pitanja? Jedine dve igre koje ja računam kao prave tuče su old school Street Figter II i Tekken, a Mortal Kombat ne računam, jer da nije fatalitija i brutalnosti, igra ne bi valjala ni za neodeven falus.

Ušao sam u maniru zlikovca, petparačke bitange i klasičnog probisveta, krećući se kroz senke, dozvoljavajući da me halogene sijalice osvetljavaju tek letimično. Miris opasnosti osećao se u ugljen dioksidu koji sam izdisao i svi koji su bili prisutni su se okrenuli prema vratima osećajući nevolju... Zbacio sam sa sebe jaknu, pridržavajući desnom rukom maloletnicu koja je pala u nesves', obeznanjujući samu sebe nakon samo jednog pogleda na moje zmijsko, "mišićavo" telo. Bubnjevi su počeli da lupaju, kao u momentu kada Dart Vejder ulazi na svemirsku krstaricu, a zatim - tišina, mrtva tišina... Posegao sam za unutrašnjim džepom, a svi su poskakali misleći da potežem oružje, kada sam izvukao paklu cigareta. Pripalio sam jednu, odbijajući jedan veliki kolut, pa sam se približio pultu i pitao šta se tu zbiva. Dvadesetpetogodišnja junica, smeđe kose i zanosnog osmeha mi je rekla da je u pitanju lokalni turnir u Tekkenu i da je otvoren za sve zainteresovane, ukoliko nisu profesionalni igrači koji se takmiče na turnirima. Pošto je klub poslovao veoma uspešno, što se dalo zaključiti po čistoći i ambijentu, shvatio sam da su već dugo u ovim vodama, a to mi je samo potvrdila činjenica da su svi brojevi "Bonus"-a tu. Koji bi klub specijalizovan za PS dozvolio da nema makar jedan primerak "našeg jedinog časopisa za konzole"? - *Koliko je "ufur" za turnir?*

- *Pedeset dindži.*

- *Kupljeno!* - rekoh, izbacujući plavu novčanicu na pult, gledajući u duboke crne oči, koje su obećavale avanturu.

S vremena na vreme sam se osvrtao gledajući u pravcu pulta, ne mareći da li ću dobiti ili izgubiti, očekivajući da ću susreti taj pogled pun topline, kada sam shvatio da se ona cereka čitajući moje tekstove. Kako da ja sada njoj, na nadasve namazan i krajnje podao način, nagovestim sa kim ona priča, a da ne ispadnem pompezan, nadut i pun samog sebe? Iskreno da priznam, ja nikada nikome nisam dao autogram i sebe ne smatram po bilo čemu različitim od većine ljudi, osim što možda imam taliju da radim ono što volim najviše na svetu. Ali ipak stoji da je meni taj "ribić" presladak i da ja nju moram na piće, pa makar i s nogu. Prvo sam pomislio da će je zvuci urlika i fascinacija mališana privući, ali se devojka



toliko zadubila u čitanje da nije primećivala nikoga oko sebe. Nakon nekoliko brutalnih pobeda, odustao sam od daljnjeg nadmetanja, posvećujući punu pažnju devojci koja me sve više i više zanimala.

-*Primećujem da se obrazuješ* - rekao sam, prišavši pultu za kojim je sedela. - *Malo, čisto da prekratim vreme.*

- *Ako, ako. Znaš, pojedini likovi cene intelekt kao osobinu kod devojaka, posebno ako su slatke k'o šest tona šećera* - pogledala me je ispod oka, zaklapajući časopis, tako da nisam stigao da vidim koji je tekst čitala.

- *A, pojedini su...?* - upitala je, izdižući desnu obrvu, kriveći pune usnice u neodoljiv osmeh.

- *Nemoj mi se, srećo, tako osmehivati, moraću da stavim naočare ili masku za varenje, da me taj osmeh ne zaslepi ili, "nedajbože", ne istopi* - osmeh je prerastao u kikot, a ja sam bio kupljen za "dve banke", već uveliko u sebi preklinjući Boga - oca da mi dozvoli da malo pobliže upoznam ovo čeljade.

Na žalost, pri svoj količini fascinacije prema mici, nisam primetio da se tu nalazi jedan od lokalaca koga sam malopre upoznao sa ponižavajućim udarcima i mađijama, a da i on poput mene želi da bude intiman sa lutkicom. Pošto je "odvajao" uvo, uskoro je zapenio, slušajući flertovanje i konverzaciju koja se odvija između lepotice koja mu se sviđa i ološa i bitange koji je malopre prevario, uključivši neku šifru da ga pobedi i totalno ponizi pred svim mlađim blejačima iz kraja, za koje je on pre pet minuta predstavljao životni uzor i nepresušni izvor inspiracije. Ta bitanga mora da plati!!! Ja, naravno, nit' vidim, nit' čujem da mi se o glavi radi, blenem u koku k'o tele u šarena vrata, mađijam u sebi i urličem, pokušavam da se setim najsnažnijih fora, razmišljam koliko da je prevarim za godine. Sve se računam da li da joj kažem da sam falsifikovao ličnu "kovu" zbog vojske ili da sam bio šest godina u komi i da u međuvremenu ni dana nisam ostario - ili oba. Počnem čak i da se izražavam kao što pišem i tu, posle nekog vremena primetim odblesak u njenim očima. Povezala je moje ime koje sam spomenuo kad sam shvatio da se taj anđeo zove Anđela, sa mojim oralnim veštinama i znanjem u domenu igara, pa je počela da me gleda drugojačije. - *Ti si Uroš Tomić? Onaj psiho što piše za Bonus???* - *A-HAA, PRLJAVI IGRAČ!!!-...*

"...viknuo je P.J. (23) sa boravištem u ulici Srpskih Vladara 28a, pre nego što je mučkim nasrtajem na U.T.-a (21) ispoljio veliku količinu nasilnog ponašanja. Naime, on je u napadu gneva, prouzrokovanim poniženjem i flertovanjem sa njemu dragom osobom, napao gore navedenu osobu, lišivši je svesti sa nekoliko udaraca Sony PlayStation konzolom (serijski broj C986131) u predelu lica i vilice, što je rezultiralo teškim traumama, kontuzijom vilice i frakturom "jednog i po" zuba. P.J. je lišen slobode i priveden u Centralni Zatvor, gde će sačekati veštačenje neuro-psihijatra. Nad U.T. se sada sprovodi kućna nega, kako bi se što pre povratio i pripremio izjavu za štampu. Više vesti u jedanaest..."

EPILOG: "Telefonski razgovor između braće"

- Ma, bratiću bre, odlično mi je, šta se džaba sikiraš? Ako mi je izbio "jedan i po" zub, nije mi izbio jedan i po mozak... Nemoj ti ništa da se brineš, nego kaži Miljanu da sam ga puno pozdravio i da mi je žao što ne mogu da ga "izljubim" pre polaska u vojsku. Sa Mališom sam se već zgotivio, a i kućna nega mi je "prva liga". Da samo znaš kakvi me ANĐELI čuvaju ovde. Prigušen devojački kikot. *Ma da bre, one najave ću da ti "šljepim" na "mejl", a za onaj posao ćemo tek da se vidimo. I, da ne zaboravim, za one karikature što ste ih planirali... kaži Šalji da me "okrati" za taj "jedan i po" zub.* Muhuhahahahahahahaha!∎

OSLOBODITI PRESUDE · ISTOČNJAČKI LEŽAJ · PUSTINJSKA POVORKA · ŠPANIJA · TAMA, TMINA · OKRUGLA · NORVEŠKA · bonus · VRSTA REČNE RIBE · METAR · LISTOPADNO DRVO · ŠPIJUN. IGRA IZ KONAMIJA · ŽITELJKA TATARIJE

SA SLIKE · ZNAK · ČOVEČANSTVO · FUDBALER, GASKOIN · RUČNI BACAČ · TONA · CRKVENO DVORIŠTE · KRANJ · IGRA · SIJALAČKA · ATLETIČAR, LUIS · SREDSTVO ZA SKIDANJE LAKA · AŽDAJA · SKUP GEOGRAFSKIH KARATA · MASA · NIT · AUSTRIJA · GRČKA · STAS, VISINA · OBMANA, VARKA · KELVIN · VOLT · NAŠA NEGACIJA · BREME · JUNAKINJA IGARA, KROFT · KONJ (PESN.) · TEMPO · MESTO KOD SARAJEVA · LITAR · OBIM · POZNATI GUŠTER IZ VIDEO IGARA · ATLETSKI SAVEZ SRBIJE · PEVAČICA, OBRIĆ · STRUČNJAK U TOPOLOGIJI · MESTO NA PELJEŠCU · EGIPATSKI BOG SUNCA · GLUMAC, BEGAREV · 1. I 3. VOKAL · ENRIKO KIEZA · RUKOMETNI KLUB · NEIDENTIFI. OBJEKAT · NOTA SOLMIZACIJE · LIČNA ZAMENICA · DUH GAMES · GLUMAC, PAĆINO · POND · RETRO IGRA SA AUTOMATA · FRANCUSKA · SLOŽENICA SPED REČI · ZATIM

Konačno rešenje u plavim poljima može Vam doneti jednu od nagrada: 5 CD-a po izboru za PC, PSX, DC ili 5 primeraka "BONUS" časopisa

REŠENJE IZ PROŠLOG BROJA JE **SEGA**

NAGRADNI KUPON

REŠENJE	1 T	2	3 N	4	5

IME

PREZIME

ADRESA

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAH 32, 11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"

Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja

CD po izboru su dobili: Slađana Pavlov, Vrčin • Srđan Đurić, Paraćin • Ivan Mirković, Carevac • Pavle Milaj, Irig • Goran Milošević, Jagodina

Časopis Bonus su dobili: Aleksandar Jovanović, Kobilje • Dejan Bratić, Batajnica • Jovan Krečković, Zvečan • Aron Alba, Beograd • Nemanja Jovanović, Loznica



pomagajte drugovi

Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om.

NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM !

Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i proverite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje).

PARASITE EVE 2

✉ Pomoć Bori iz Bara

Treba gaziti kamenje sledećim redom: crvena, žuta, plava, bela, plava, bela, crvena, žuta, bela, plava, žuta, crvena. Nakon toga čuće se zvuk da su ZAPADNA VRATA otključana! Kada No9 otme devojčicu idi do Underground Parking. Tamo izvezi PLAVI džip i otvori kapiju sa ID CARD...

Pirožek iz Kule i Dejan K.P.

MEDI EVIL 1

✉ Htjeo bih da pomognem drugu Marku Đuričiću iz Beograda za igricu MEDI EVIL 1. Glavna svrha druge zagonetke na nivou The Asylum grounds je da nasmiješ klovna. On se nalazi iza jednih vrata od žive ograde koja će se otvoriti kada riješiš prvu zagonetku. Oko klovna se nalazi pet "štitova". Sa jedne strane štita je "nesrećno lice", a sa druge srećno. Štit treba sa mačem da okreneš tako da ona strana sa srećnim licem bude okrenuta prema klovnu. To je to. Nadam se da ću moći da pomognem imenjaku iz Beograda.

Marko iz Herceg Novog

SPEC OPS-STEALTH P.

✉ Ćao!!! Za Gorana Jankojevića iz Banjaluke, imam šifre za nevidljivost za igricu Spec Ops: Stealth Patrol. Ukucaj 'ROCKSTAR' kao ime, zatim pritisni start za vreme igre i aktiviraj novu opciju nevidljivost.

Sad meni treba pomoć za igricu "Musači" za drugi nivo ne mogu da ga pređem, oslobodim ljude iz kristala odnesem kera do sela uzmem neko voće od životinje i šta dalje? Dobro bi mi došle šifre za biranje nivoa. Unapred hvala!

Ivan Bratić, Batajnica

CHRONO CROSS

✉ Dragi "BONUS"-e,

Šaljem ti ovo pismo po ko zna koji put u nadi da ćeš ga objaviti. Pomogao bih Prši Denisu u "Chrono Cross"-u: 1) Farga možeš ubediti tako da iz drugog sveta nađeš drugog Farga i uzmeš ga u družinu (da ti bude među prvom trojicom). Onda se vratiš u prvi svet, odeš na brod i onda će da se dva Farga raspravljaju i krenuće brod za "Marbule". Farga ćeš naći u "Viper Manor" (tačnije u zatvoru). 2) Tako što ćeš razgovarati sa nekim od istraživača i on će ti reći da će oni podmetnuti dinamit. Ti izađi sa tog ostrva pa se vrati i videćeš da te kornjače više nema (to ćeš moći da uradiš samo kad si u potrazi za Zmajevima). 3) Kada oživiš "Marbule" tamo gde su duhovi posle nekog vremena doći će doseljenici i jedan od njih će da ti proda najjači čekić za oko "10.000". 4) Ne znam. 5) Najverovatnije.

Spasić Danijel, Pančevo

TOMB RAIDER 2

✉ Zdravo Bonus-ovci!!!

Evo šaljem rešenja za Tomb Raider 2 kako preći ventilatore.

Uzmeš ključ, popneš se desno, skočiš na kosinu, klizaš se, skočiš u hodnik i ubiješ miša, dođeš do ivice okreneš se, skočiš unazad, opet skočiš unazad, opet pođeš do ivice, opet skočiš unazad, pomeri kutiju i pritisni prekidač. Čip je za popravku lifta, a pločica koju nađeš u vodi ispod lifta služi za aktiviranje prekidača koji pomera kulise na pozornici, a nalazi se na ulazu u operu. Tu su dva prekidača, levi otvara rešetke, desni kulise.

Molio bih pomoć za sledeće igre: Echo Night - gde upotrebiti metalni zupčanik? Parasite Evil 2 - gde se nalazi šifra za ormarić na spratu hotela i gde se nalaze ključevi za kamionet? The Note - kako ubiti viteza in cold blood? Na nivou Mainland Base - kako izvesti diverziju da bi se ušlo u bunker. Postoji ventil za plin, ali kada se zapali samo gori i straža ostane kod bunkera. Šta raditi?

Pozdrav od Vojkana iz Beograda

CHRONO CROSS OPET

✉ **Peace everybody!**

Sada ću ponizno da klečim (na kukuruzu) pred vama i očajnički vas moliti da mi pomognete. U igrici Chrono Cross (PSX) zaglavio sam se na prvom disku (koji bedaaaak!) Kada pobedim Miguela u Dead Sea (Home World), beli zmaj mi kaže da treba da pričam sa svim zmajevima u El Nido arhipelagu (pretpostavljam u Another World, portal se otvorio), a da bih njih podsetio treba mi brod (bela lađa), koji nemam i ne znam kako da ga dobijem (ne mogu ni da uđem u Viper Manor u Another w.) i odatle ne mogu dalje. Šta da radim? (Ubij se! prim.savesti). Ako neko zna, neka mi javi na 063/308-131 (ne mogu da čekam sledeći broj, ako baš ne moram). Hvala unapred!

Neša,Valjevo

SPEC OPS 2 i WORMS

✉ **Redakcijo ĆAO!**

Pišem vam zbog problema prilikom igranja stare dobre igre Worms Armagedon. Prilikom prelaska ove igre uvek mi ponestane medalja. Ako neko ima šifru za medalje, oružje ili bilo šta, neka me obavesti. Takođe, prilikom igranja Spec Ops 2 dođem do šeme kada treba onemogućiti velike kamione, raketaše. Ako postavim eksploziv, ne desi se ništa. Ako neko zna rešenje neka me obavesti.

A sad moja pomoć drugima koji imaju problema sa igrom "Tomb Raider 2". Ako ne možete da pređete neku šemu, moj predlog je da uradite sledeće: upalite baklju i uradite korak napred korak nazad, 3 puta se okrenite oko sebe i skočite napred. Kada ovo uradite odmah prelazite u narednu šemu. Ako vam nedostaje municije uradite sledeće: upalite baklju; korak napred pa korak nazad; 3 puta se okreni oko sebe i skočite nazad. Šifre se ukucavaju tokom igre: A to da: "Lara bude kao od majke rođene" neki drugi put.

Vasilić Miroslav, Bijeljina

NUCLEAR DOWN

✉ Da počnemo od početka.

Spasić Dejan je tražio da ukuca šifru u Nuclear Down-u da bi oslobodio ambasadorovu ćerku i ženu. Neka ukuca 2412. To je datum kada je taj voz krenuo.

Predrag Majušević, Stari Banovci

TOM AND JERRY

✉ **Drugovi pomagajte!!!!**

Zaglavio sam se u igri Tom and Jerry in House Trap, jer ne znam šta treba da uradim u 10-om nivou. Takođe mi treba pomoć u igri Red Alert i bio bih vam zahvalan da mi date šifre za ovu igru.

Terzić Gvozden

RESIDENT EVIL 1

✉ Ćao! Hteo bih da pomognem Miljanu iz Reke u vezi igre R.E.I. Medaljon iz doom book-a se uzima tako što se uđe u inventar i ide na opciju CHECK. Tada se pojavljuje knjiga koju može da rotira. Kada knjigu namesti u položaj u kojem je uži deo, onaj koji se otvara, napred pritiskom na X ili □ knjiga će se otvoriti i on će uzeti medaljon. Tako uraditi i sa drugom knjigom.

Za uzvrat bih voleo da mi pomognete u igri R.E. CODE: VERONIKA. Ne znam da li da idem na LOAD GAME ili NEW GAME kada pređem prvi disk. Unapred zahvalan,

Mihailo Otašević iz Beograda

Kada pređeš prvi disk, igra će ti sama tražiti da staviš drugi. A kad se usnimiš negde na drugom disku, da bi nastavio igru treba ti opcija LOAD GAME. VERONICA može da se startuje i bez prvog diska kad se jednom snimiš negde na drugom.

Redakcija

PARASITE EVE

✉ **Upomoć!!!**

Zaglavio sam se u igrici Parasite Eve. Na drugom disku u B2 Shalter, kada se Aya i Kyle u liftu razilaze i ona ima zadatak da pretraži celu B2 Shelter, takođe joj kyle daje password: Melissa Maya, ali password ne pali u labora-

toriji. Takođe imam Keycard od Yoshid-e i Bow-Man-a. Pomagajte drugovi!!!!

Dominik Janković, Beč

CHRONO CROSS - DEKLE

Kako da u igrici Chrono Cross, odmah na početku prvog diska pređem deo u kome Serge proživljava svoje detinjstvo.

Radovan iz Modriče

TOMB RAIDER 1

Opet ja da pitam: 1. U prvom delu Tomb Raidera stignem do vodopada (tj. trećeg nivoa) i cvrc! Ne znam kako dalje? Pokušam da se izborim sa strujama i padnem naglavačke na stenu. 2. Šta bre znači onaj deda u drugom delu gore pomenute igrice, što stalno ide za Larom i pušta zmajeve? Dosadan je. To bi bilo sve od mene...za sada! Ha, ha! Nećete me se otarasitii tako brzo!

Vaša verna čitateljka Slađana Pavlov

CRONO CROSS - AAA!!!!

Zdravo svima!

Kako ne bismo trošili vaš prostor i naše vreme, bićemo kratki i direktni: naš problem se tiče igrice CRONO CROSS. Na prvom disku, kada smo igru nastavili kao Lynx i prošli Sea of Eden, odnosno Dead sea, uz pomoć krabe koju nam je dao stari Sage na "S.S.Zelbess"-u, trebalo je da pređemo u Another world. Međutim tamo smo totalno "ukočili". Našli smo dva lika, Skellyja i čoveka sa zelenom maskom. U unutrašnjost Viper Manora ne možemo da uđemo, niti da nađemo pevača Nickyja. Čuli smo da je general Vipe sa svojim Devama otišao u Fort Dragoniju, ali ne možemo da nađemo brod kojim bismo ga pratili. Jedini brod na vidiku je Nickyjev u Termini i čamac u Arniju, ali ne može se ukrcati ni jedan, pa zato: POMAGAJTE! Još nešto: u Home World-u, istovremeno, nikako da ubedimo kapetana Fargoa da nam dozvoli da održimo koncert koji će spasiti ostrvo Marbule. Irenes u tome ne uspeva, pa se pitamo na koji način ili uz pomoć kog lika to da izvedemo.

Srdačno vaši, Nena i Nemanja

FF8

Pomagajte drugoviiiiii...!!!

Zaglavio sam se u igri FF8 (iako imam samo 10 godina) na drugom disku, jer ne znam kako da ubijem, u Balamb Garden-u, dva bela čudovišta, nalik na paukove. Znam da su slabi sa oko 1000HP, ali njihove magije me izluđuju. Zatim, kako da ubijem duha iz čarobne lampe? I hteo bih da pitam Marka Renovčevića da mi kaže gde da nađem GF-e (makar 3). I stao sam u igri THE LEGEND OF DRAGOON kod GREEN TUSKED DRAGOON-a i kod Grahama. Pomagajte!!

Jaćević Milan, Niš

TOMB RAIDER 4

Očajnički mi je potrebna pomoć za T.R. 4 i zaglavljen sam u "The Lost Library" nivou koji se nalazi u Aleksandriji blizu "Costal Ruins" treba da pronađem neke tri "proklete" zvezde, ja sam pronašao samo jednu 'đe' su ove 'dvije' druge??!! I da napomenem da se trenutno nalazim pored prostorije gde sam ubio onog limenog viteza na konju! Unapred hvala!!

Janjić ivan

TOMB RAIDER 5

Hi, Bonus!!!

Opet ja! Ko drugi nego Laroholičar-Slađana Pavlov. Nemojte odma' da se 'vatate za glavu, ovaj put samo pomažem. U broju 12, Pavle Mulaj je pitao šta da radi sa velikim zupčanicima u Tomb Raider 5. Kao prvo taj mehanizam treba pokrenuti! Kako? Ovako! Na jednom od stubova sa desne strane, videćeš proreze. Pritisni "JUMP" i "X" da bi se popeo. Kada se popneš, sa "walk" dugmetom idi do ivice desno, malo se nakrivi udesno i skoči onako u stranu (desno). Kad skočiš tamo, okreni se licem prema 'mostiću' sa kog si upravo skočio, drži 'X' i idi unazad. Lara će se prilikom pada uhvatiti za ivice. Idi desno i onda se popni. Na sredini sobe videćeš kanap, priđi mu i pritisni 'X'. Zatim pritisni 'X' još dva-tri puta. Onda opet idi unazad i drži 'X' da bi se opet ona uhvatila za ivice: Idi levo i popni se, onda skoči na mostić sa koga si prvo skočio, skoči onako u stranu. Prekoputa ćeš videti još jedan mostić. Sa "walk" dugmetom idi unazad dok ne staneš. Onda se zatrči, pritisni 'jump' i u letu pritisni 'X' da bi se uhvatila za ivice. Popni se. Ponovo isti princip, okreni se prema mostiću , drži 'X', idi u nazad. Idi levo i popni se. Videćeš opet kanap ali ga ovaj put povuci jednom. Ponovo idi u nazad i drži 'X'. Uhvatiće se za ivice, a onda pusti 'X'. Zatim idi tamo gde su bila ona velika vrata, sada su otvorena. Videćeš statuu, ali nemoj da ideš tamo već u prorezu gde su bila vrata, levo imaju malo veće stepenice. Popni se dva puta i desno ćeš videti prostoriju. Tu ćeš videti rešetke na kojima je medaljon. Priđi medaljonu i pritisni 'X', pojaviće se pajser, potvrdi i ona će pajserom skinuti medaljon. Kada ga uzmeš napašće te pacovi. Izbori se sa njima i onda idi kod one statue. U njenom postolju je procep za medaljon. Stavi ga tamo i otvoriće ti se kapija. Kada izađeš iz kapije skreni levo i uđi kroz drugu kapiju. Tamo ćeš videti vodu, preplivaj je. Prikazaće se animacija glave sa laserskim očima. Desno ćeš videti nešto što izgleda kao ulaz, ali nemoj da ideš tamo, jer tamo počinju tvoji budući, a moji sadašnji problemi, što je ujedno i moje pitanje: **Kako ubiti tog laserskog čikicu?**

Iskreno vaša, Pavlov Slađana

PARAZITE EVE 2

Zdravo!!! Jedno pitanje za Boru iz Bara ili za redakciju - za igru Parazite Eve 2, na drugom disku u velikoj bazi u jednoj od soba ima kompjuter u koji treba uneti šifru "Melisa Maya", ali uopšte ne deluje, šta da radim???

ADQ Psiho, Bar



FF IX

Odgovor za Spasić Danijela: treba da odeš do mesta gde je stajao Kujin brod, sa kojim si otišao do Oeliverta, treba da odeš do mesta gde je stajao crni mag i samo produži dalje i izaćićeš do mesta gde se nalazi ručka, kad klikneš na nju spustiće ti se merdevine, treba sići niz njih, spustiti se niz planinu i napolju si.

Za uzvrat nadam se da će mi neko reći u igrici Final Fantasy IX sa kog 'predmeta' Vivi uči poslednju BIKmag, i gde mogu naći taj 'predmet'. Kao i gde se nalazi boss Had?

Nadežda Kordulup, Zemun

MEDI EVIL 1

Htela bih da pomognem Đuričić Marku u igri Medi Evil 1. Sa mačem brzo udaraš tablice, da svaka prema sredini bude narandžasta. Posle ovoga kad otvoriš vrata sa crvenim kamenom izađe jedan miš, koga treba da odvedeš do zelenog slona.

A sada mene interesuje: 1) U igri Vampires Coundown u "Evil house" šta treba da radim u sobi gde je piani-no? 2) U igri Evil Dead kad sam izašla iz "Hellbilly House" gde da idem dalje? Kapija je zaključana i nemam lampu u rudniku, ali imam "herbicid" i drugi list knjige.

Zahvaljujem se unapred, Eleonora

GTA 2

Odgovor za Stajić Zorana. Da bi se javio na govornicu moraš da pogledaš status bandi u gornjem levom uglu ekrana. Uzmi npr. Rajbastu bandu. Ona je označena u statusu teget crticama. Ako su crtice prema desno oni ti daju da im rešavaš zadatke (njihova strelica je bela). Imaš tri vrste zadataka: laki, normalni i teški. Laki su označeni zelenom, normalni žutom, a teški crvenom strelicom. Žutu i crvenu dobijaš kada rešavaš njihove zadatke ili kada ubijaš članove bande koje oni mrze. Ako su crtice prema levoj strani, kloni se njih jer te mrze. Šifra za sve nivoe je ITSALLUP.

E sad nešto za mene. Da li neko zna šifru za hard težinu u Syphon Filteru 2? Voleo bih da otvorim tajne nivoe. Unapred zahvalan.

Peđa Majušević

Šifre: Svi gradovi i svi bonus nivoi - ukucaj ITSALLUP kao svoje ime; Nepobedivost (kad si van auta) - LIVELONG; Sva oružja na 99 - NAVARONE; Bez pajkana - LOSEFEDS; 1 000 000 poena - BIGSCORE.

Marko Renovčević, Smederevo

ABES EXODUS

Pozdrav Bonusu i čitaocima!

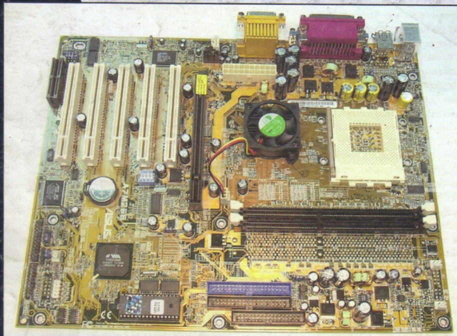
Odgovor Draganu za ABE-a: Dođi ispred vreće i pritisni Gore i ispašće komad mesa, koji pokupi (ali pre ovoga moraš ubiti SLIG-a sa FART-om). Prođi kroz vrata i baci meso malim psima, a dok oni jedu, povuci polugu, pa brzo skoči na gornju suprotnu stranu i trči. Moraš stići dok ima otvora u podu. Nikako ne ulazi u bunar!

Milan Vujanović, Sombor



ASUS A7M266 DDR
Najbrža Socket A ploča

Svaki ljubitelj 3D igara na PC platformi zna da tajvanski Asus pravi najbolje matične ploče i da je u krugu najcenjenijih proizvođača 3D akceleratorskih kartica na svetu. Kad već nismo išli na CeBIT, ništa lepše nije moglo da nam se desi tokom prošlog meseca od susreta sa Asusovom novom pločom za AMD procesore i novom vrstom memorije koju ova ploča koristi.



ASUS je za ploču A7M266 iskoristio dobitnu kombinaciju AMD-ovog najnovijeg sistemskog kontrolera AM761 i aktuelnog periferijskog kontrolera 686B firme VIA. AMD-ov čip donosi podršku za PC1600 (PC100DDR) i PC2100 (PC133DDR) memoriju, dvostruko veće propusne moći od PC133 memorije, a pruža sinhroni rad s "Thunderbird C" procesorom na osnovnom taktu od 266 MHz. U koracima od po 1 MHz, radni takt se softverski može podići do 316 MHz, bez posledica po stabilnost sistema. Ploča na sebi ima ATA-100 kontroler i hardverski 3D zvuk. ASUS je ključna podešavanja smestio u BIOS ploče (npr. za brzinu magistrale), ali se naponi za procesor (1,075 - 1,85V), memoriju (2,7 - 2,9V) i generator takta (3,3 - 3,56V) podešavaju kratkospojnicima. Iako na ploči stoji šema za DIP prekidače koji bi se koristili za promenu množioca, u ovoj reviziji ploče ta mogućnost nije implementirana.

Ploča ima pet PCI master slotova i jedan AMR, 4 USB porta (dva integrisana i dva na nosaču koji se smešta u prorez za kartice), i naravno AGP Pro slot za vrhunske grafičke kartice. ASUS na svoje ploče ugrađuje poseban čip za kontrolu zdravlja i sigurnosti sistema, razvijen u saradnji s firmom Winbond, koji omogućava praćenje tri temperature, šest napona i brzine obrtanja tri od četiri ventilatora, a sve preko ASUS PC Probe sistemskog softvera. Na ploči je primenjena standarna šema deljenja resursa: prvi PCI slot deli IRQ s AGP Pro slotom, drugi sa integrisanim zvukom, treći sa AMR slotom, četvrti i peti sa USB kontrolerom. Raspored elemenata na ploči je skoro savršen, sa dosta prostora oko procesora. Priključak za ATX napajanje na ploči smešten je ispod priključka za džojstik, što je dobro, s obzirom da je odmah uz naponsku sekciju, ali nije idealno, jer kabl ide iznad procesora.

U raskošnom pakovanju, sa pločom se dobija i par dodatnih USB priključaka, smeštenih na pločici koja "leže" u prorez za kartice na poleđini računara, ali ako ste vešti, možete da ga "uglavite" i na prednju stranu kućišta, koristeći slobodno ležište iznad flopija. Daleko najkorisniji "besplatni dodatak" ploči predstavlja ugrađeni zvučni čip firme C-Media Inc. U pitanju je hardverski 3D zvučni čip sa podrškom za 4 kanala, koji podržava Aureal 3D i Enviromental Audio (EAX) 3D zvučna okruženja, koja se sreću u gotovo svim 3D igrama. U odnosu na AC97 softverki zvuk, ovo je tri puta bolje rešenje. Za ambicioznije korisnike uvek postoji mogućnost da se zvuk isključi pomoću kratkospojnika na ploči, i da se njegovi resursi oslobode za SoundBlaster Live!

Na našem "probnom stolu", društvo ploči pravili su procesor Athlon na 1 GHz, dva modula od 128 MB memorije PC2100, grafička kartica ASUS V7700 Pro Deluxe DDR, disk Quantum AS, a sve je napajala ASTI ATX jedinica. Program za testiranje 3D performansi 3Dmark 2000 pod Windowsom 98SE dao je fantastičan skor od 6592 poena u rezoluciji 1024x768 sa 32-bitnom paletom. Sistemske performanse merili smo pomoću programa SYSmark 2000 i dobili 207 poena. Sa učitanom scenom demo001 igra Quake 3 je u rezoluciji 1024x768 u punom koloru, prosečan frejm-rejt je bio 126 sličica u sekundi. Bez sumnje, to su impresivni rezultati!

Ploča je osim odličnih brzinskih performansi pokazala odličnu stabilnost, kako na fabričkim, tako i na "overklokovanim" brzinama magistrale. Procesor uobičajenog kvaliteta radio je bez problema sa magistralom na 148 MHz (296 MHz DDR), a polazilo nam je za rukom da podignemo Windows i sa magistralom na 153 MHz (doduše, tokom hladnih noći). Treba imati u vidu da je takt procesora sinhronizovan sa taktom memorije, pa domet overklokovanja zavisi i jednim delom od kvaliteta memorije. Sa PC2100 memorijom može da se izvuče neznatno ubrzanje, kada se u BIOS-u umesto na 2,5 vrednost CAS Latency podesi na 2.

A7M266 u kombinaciji sa brzom PC2100 (tj. PC133 DDR CAS2) memorijom i Athlonom na 1 GHz, predstavlja vrhunsku platformu za gamerske (i sve druge) primene. Ako imate novca i želju da posedujete najbržu AMD ploču na tržištu, ASUS A7M266 je pravi izbor za vaš novi PC. Ako već imate AMD mašinu sa KT133 pločom, nadogradnja vam se neće isplatiti, jer osim ploče podrazumeva i zamenu memorije, pa je bolje da sačekate neku drugu priliku. Tvrdokorni ljubitelji Intela će biti na velikom iskušenju dok budu skupljali pare za Pentium 4!

Nikola Stojanović